

N°83 NOVEMBRE 1990. 25 F. BELGIQUE : 175 FB. SUISSE : 7,50 FS. CANADA : 6,50 $ CAN. MAROC : 39 DH. ESPAGNE : 750 PTAS. ISSN 073-6968


PUZZNIC
Le tout dernier, le plus fantastique casse-tête du monde arrive enfin sur votre micro! Le jeu d'arcade best-seller de Taito se compose de 144 niveaux de perplexité satanique sur lesquels
vous devez bouger et faire disparaitre des blocs.
Cela a l'air facile?
Le jeu est incroyablement simple - tout est sur l'écran Cassez-vous la tête avec PUZZNIC et soyez prêt à passer de longues nuits de frustation et d'excitement!
TAITO
ocean
ZAC DE MOUSQUETTE 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675

TILT MICROLOISIRS
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46.62.20.00. Télex : 631 345. Fax : 46.62.25.31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64.38.01.25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Dominique Chauvel

Chefs de rubrique
Mathieu Brisou, Dany Boolauck

Maquette
Christine Gourdal, Yasmine Chabert

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette Van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Diabolik Buster, Eric Caberia, Daniel Clairet, Marie-Jo Estevens, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermelin, Alain Huyghues-Lacour, Juju, Isabelle Moati, Olivier Scamps, Brigitte Soudakoff, Laurent Tournade, Jérôme Tesseyre, Pierre-Olivier Vincent, Charles Villoutreix.

MINITEL 3615 TILT
Chef de rubrique
Florence Serpette

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46.62.20.00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse. Philippe Brunie, Chef des ventes,
73/77, rue de Sèvres, 92100 Boulogne.
Tél. : (1) 46.04.88.10.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau)
(Tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.
Pour la Belgique, tarif : 1 an (12 numéros) = 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Isabelle Neyraud

Directeur administratif et financier
Jean Weiss

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
« Tilt-Microloisirs » est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9, 11, 13, rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15
Président-Directeur général :
Francis Morel
Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

OJD 1988
BVP

Tirage de ce numéro = 115 000 exemplaires.

Couverture : Jérôme Tesseyre, Imaciel.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 4e trimestre 1990
Photocomposition et photogravure : H.E.I., 94700 Maisons-Alfort.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

SOMMAIRE

N° 83

Ce numéro comporte un encart abonnement non folioté entre les pages 66 et 69.



SU 25 Soviet Attack Fighter met un chasseur soviétique dans votre PC.

128 CREATION

Amiga et vidéo sont maintenant dotés d'un outil très performant, *Superpic*. Dommage que le prix soit pro ! *Publishing Partner Master*, c'est, sur *ST*, la PAO pro. *KCS PC Power Board*, émulateur PC et extension mémoire pour *Amiga 500*, fait de vous presque un pro. *Retouche* lisse toutes les images du *ST* : du travail de pro !

134 INITIATION

Micro + Futur = CD.
Les lecteurs de disques compacts vont bientôt remplacer avantageusement les lecteurs de disquettes. La quantité de données maintenant utilisable (600 mégaoctets !) ne manquera pas d'exercer une influence sur les ordinateurs eux-mêmes. A travers le CDI, le CDTV et le DVI, découvrez comment les CD vont transformer les micros de demain.

146 SOS AVENTURE

Jeu de rôle sur *Megadrive*,
Hydlide prouve, en son et en images, que les consoles peuvent empiéter sur un domaine jusque là réservé aux micros. *The Final Battle* confronte aventurier et sorcier, *Megatraveler I* raconte une guerre spatiale et *Dragonflight* narre la quête longue et périlleuse de la sagesse antique des dragons.

TOUS AU SALON DE LA MICRO

Tilt vous y attend du 26 au 29 octobre à la Grande Halle de la Villette

Exclusivité *Tilt* : une entrée à prix réduit au Salon de la micro. Reportez-vous page 173.

158 MESSAGE IN A BOTTLE

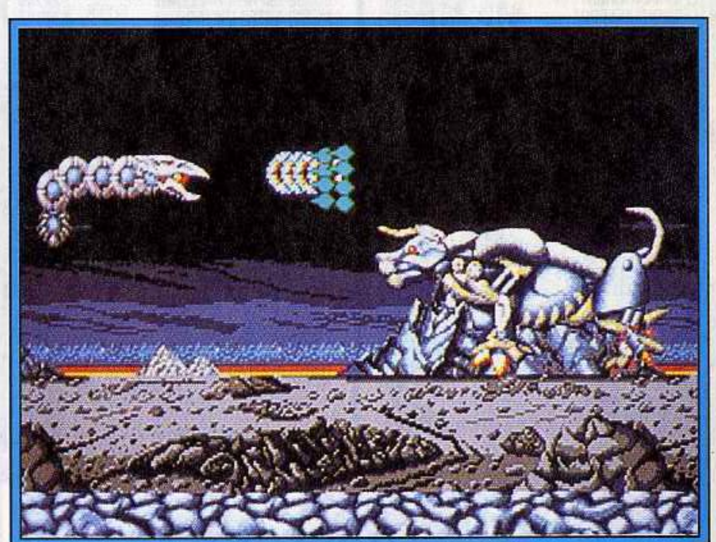
L'aventure, c'est l'aventure !
Malheureusement, il n'est pas toujours aisé de se sortir de situations bloquées, voire désespérées. Heureusement, *Tilt* vous ouvre ses colonnes pour que vous puissiez échanger vos trucs, faire part de vos découvertes, et aller de l'avant.

166 TAM TAM SOFT

Luisants de sueur laborieuse,
épuisés après des jours et des nuits d'enquête, les journalistes de *Tilt* ramènent le fruit de leurs efforts, les informations du présent et les rumeurs qui feront le futur.

168 FORUM

Les lecteurs ont du talent :
ils le prouvent chaque mois avec leurs lettres. Amusantes ou ironiques, rageuses ou insultantes, affirmatives ou désespérées, elles sont toutes intéressantes. Une sélection de vos opinions, de vos avis et de vos demandes d'information.



Saint-Dragon, sur Atari, le shoot-them-up dont tout le monde parle.

172 SESAME

Le retour de Juju,
parti visiter l'Égypte avec Clarkette, se fait en fanfare : il a décidé de vous enseigner comment gérer les sons sur ST et CPC ; et nous fait des cours sur le codage et le décodage sur ST.

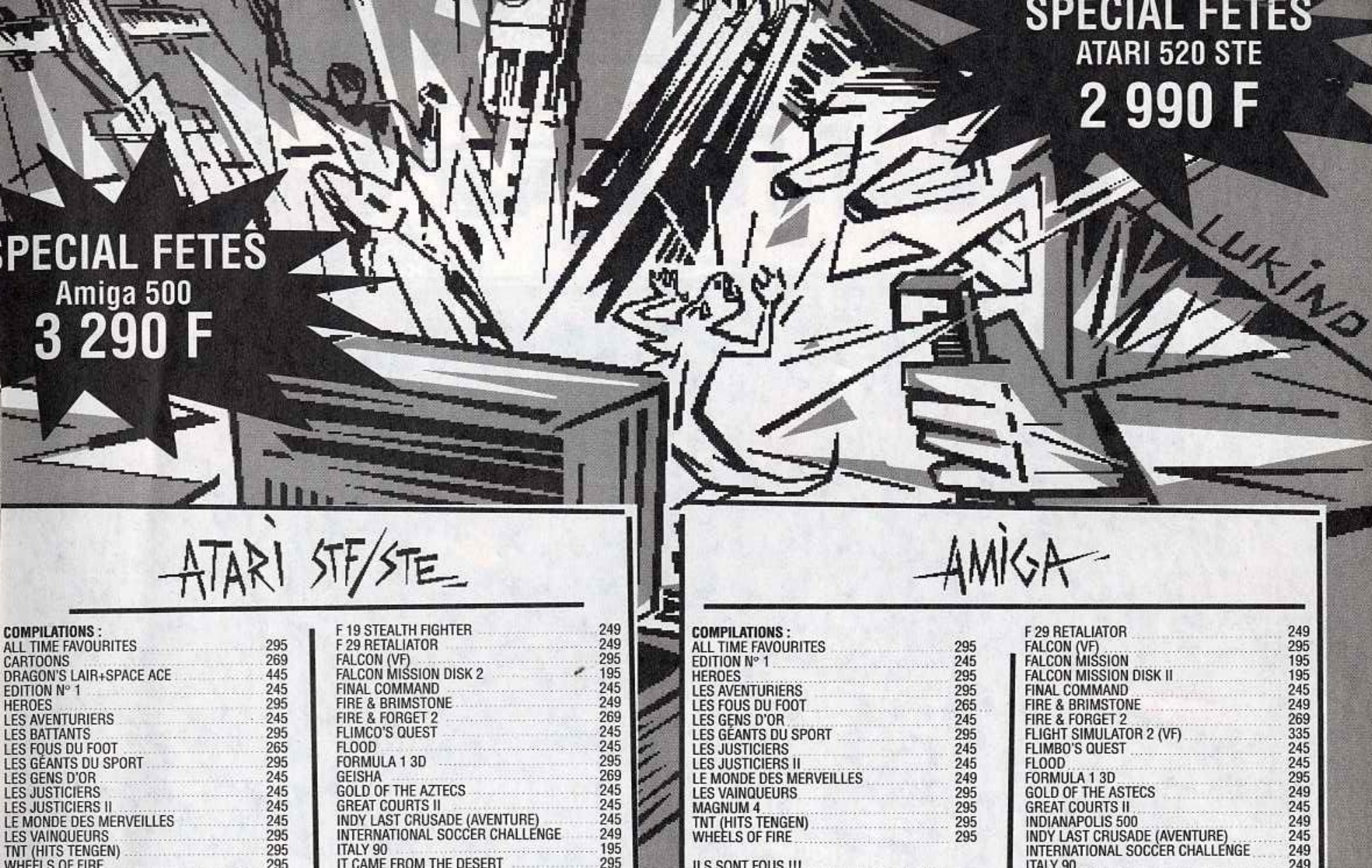
176 INDEX

Tous les hits de l'année,
les meilleurs jeux d'aventure, les solutions complètes et tous les logiciels de ce numéro répertoriés par ordre alphabétique.

180 PETITES ANNONCES

Petites par la taille...
... mais immenses par le nombre, les annonces de *Tilt* sont le rendez-vous obligé de tous ceux qui veulent acheter, vendre, échanger des machines, des logiciels ou des informations.

Code des prix utilisé dans *Tilt* : A = jusqu'à 99 F, B = 100 à 199 F, C = 200 à 299 F, D = 300 à 399 F, E = 400 à 499 F, F = plus de 500 F.



ATARI STF/STE

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
CARTOONS	269
DRAGON'S LAIR+SPACE ACE	445
EDITION N° 1	245
HEROES	295
LES AVENTURIERS	245
LES BATTANTS	295
LES FOUS DU FOOT	265
LES GÉANTS DU SPORT	295
LES GENS D'OR	245
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LE MONDE DES MERVEILLES	245
LES VAINQUEURS	295
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295
WORLD CUP YEAR 90	260
ILS SONT FOUS !!!	
MOONWALKER	99
MR HELI	99
GALAXY FORCE	99
WARP	99
MOTOR MASSACRE	99
FUTURE DREAMS	99
HARRICANA	99
PASSING SHOT	99
DOMINATOR	99
DAY OF THE VIPER	99
SLAYER	99
EXOLON	99
STEEL	99
INTERPHASE	99
PERSIAN GULF INFERNO	99
ADIDAS CHAMP. FOOTBALL	249
APPRENTICE	245
A.T.F 2	245
B.A.T	349
BATTLE OF BRITAIN	285
BATTLE MASTER	295
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BOMBER	289
BOMBER MISSION DISK 1	195
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHESS CHAMPION 2175	295
CHUCK YEAGER II	245
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	345
CORPORATION	245
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DELUXE PAINT	495
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	299
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
EPIC	245
F 19 STEALTH FIGHTER	249
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION DISK 2	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIMCO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GEISHA	269
GOLD OF THE AZTECS	245
GREAT COURTS II	245
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	195
IT CAME FROM THE DESERT	295
KICK OFF 2	195
KILLING GAME SHOX	245
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MANCHESTER UNITED	245
MAUPITI ISLAND	269
MIDNIGHT RESISTANCE	245
MIDWINTER	260
NINJA SPIRIT	245
NINJA WARRIR (STF)	199
NO EXIT	225
OPER. STEALTH (SECRET DEFENSE)	295
ORIENTAL GAMES	245
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
POPULOUS STF/STE	225
POPULUS DATA DISK	95
POWERMONGER	295
RAINBOW ISLAND	195
ROBOCOP 2	195
RICK DANGEROUS II	249
RORKE'S DRIFT	265
SECRET AGENT (SLY SPY)	195
SHADOW OF THE BEAST	245
SHADOW WARRIORS	195
SIM CITY	245
SIMULCRA	249
STORMLORD 2	195
TENNIS CUP	245
THE IMMORTAL	245
THE TELLER	195
TORVAK THE WARRIOR	245
TURRICAN	295
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	275
ULTIMATE RIDE	245
U.M.S. 2	295
VENDETTA	245
WOLFPACK	245

AMIGA

COMPILATIONS :	
ALL TIME FAVOURITES	295
EDITION N° 1	245
HEROES	295
LES AVENTURIERS	295
LES FOUS DU FOOT	265
LES GENS D'OR	245
LES GÉANTS DU SPORT	295
LES JUSTICIERS	245
LES JUSTICIERS II	245
LE MONDE DES MERVEILLES	249
LES VAINQUEURS	295
MAGNUM 4	295
TNT (HITS TENGEN)	295
WHEELS OF FIRE	295
ILS SONT FOUS !!!	
WILD STREET	99
BIO CHALLENGE	99
CYBERBALL	99
INDOOR SPORT	99
GALAXY FORCE	99
HEAVY METAL	99
JINKS	99
BLASTEROIDS	99
P 47 THUNDERBOLT	99
INTERPHASE	99
AQUANAUT	99
GALACTIC INVASION	99
688 ATTACK SUB	245
ADIDAS CHAPIONSHIP FOOTBALL	249
AMOS THE CREATOR	495
APPRENTICE	245
A.T.F 2	245
B.A.T	295
BARD'S TALE III	245
BATTLE MASTER	295
BATTLE OF BRITAIN	285
BATTLE SQUADRON	285
BETRAYAL	295
BLADE WARRIOR	259
BUDOKAN	245
CADAVER	245
CAPTIVE	245
CHAMPION OF KRYNN	295
CHUCK YEAGER II	245
COLONEL BEQUEST	395
CONQUEST OF CAMELOT	395
CORPORATION	295
COUGAR FORCE	269
DAYS OF THUNDER	260
DOUBLE DRAGON 2	195
DRAGON FLIGHT (VF)	299
DRAGON'S LAIR 2	445
DUNGEON MASTER (VF)	295
ELVIRA MISTRESS OF THE DARK	295
EMLYN HUGHES SOCCER	245
EPIC	249
F 19 STEALTH FIGHTER	285
F 29 RETALIATOR	249
FALCON (VF)	295
FALCON MISSION	195
FALCON MISSION DISK II	195
FINAL COMMAND	245
FIRE & BRIMSTONE	249
FIRE & FORGET 2	269
FLIGHT SIMULATOR 2 (VF)	335
FLIMBO'S QUEST	245
FLOOD	245
FORMULA 1 3D	295
GOLD OF THE ASTECS	249
GREAT COURTS II	245
INDIANAPOLIS 500	249
INDY LAST CRUSADE (AVENTURE)	245
INTERNATIONAL SOCCER CHALLENGE	249
ITALY 90	249
KICK OFF 2	195
KILLING GAME SHOW	245
KING QUEST IV	345
L'ESPION QUI M'AIMAIT	195
LEGEND OF FAERGHAIL	295
LES VOYAGEURS DU TEMPS	245
LOOM	295
LOTUS TURBO ESPRIT	245
M1 TANK PLATOON	245
MANCHESTER UNITED	295
MAUPITI ISLAND	289
MIDNIGHT RESISTANCE	249
MIDWINTER	279
NINJA SPIRIT	245
NINJA TURTLE	295
NINJA WARRIOR	195
NO EXIT	225
OPERATION STEALTH	295
POLICE QUEST II	345
PIRATES	245
PLAYER MANAGER 2.0	269
POOL OF RADIANCE	295
POWERMONGER	295
RAINBOW ISLAND	245
RICK DANGEROUS 2	245
RORKE'S DRIFT	265
SECRET AGENT (SLY PSY)	245
SHADOW OF THE BEAST II	345
SHADOW WARRIORS	249
SIM CITY TERRAIN EDITOR	195
SIM CITY	245
TEST DRIVE 2	285
THE IMMORTAL	245
TORVAK THE WARRIOR	245
TURRICAN	245
TV SPORT BASKETBALL	249
TV SPORT FOOTBALL	289
ULTIMA 5	295
U.M.S II	295
ULTIMATE RIDE	245
UNREAL	295
VENDETTA	245
WINGS (1 MA)	295
WOLFPACK	295

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE

à adresser exclusivement à :

COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ____
ADRESSE ____
VILLE ____ CODE POSTAL ____
Tél ____

Date d'expiration — / —

Signature:

Ti 83

TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	+15F
Préciser : ☐ Cassette ☐ Disk - **TOTAL à payer :**	

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

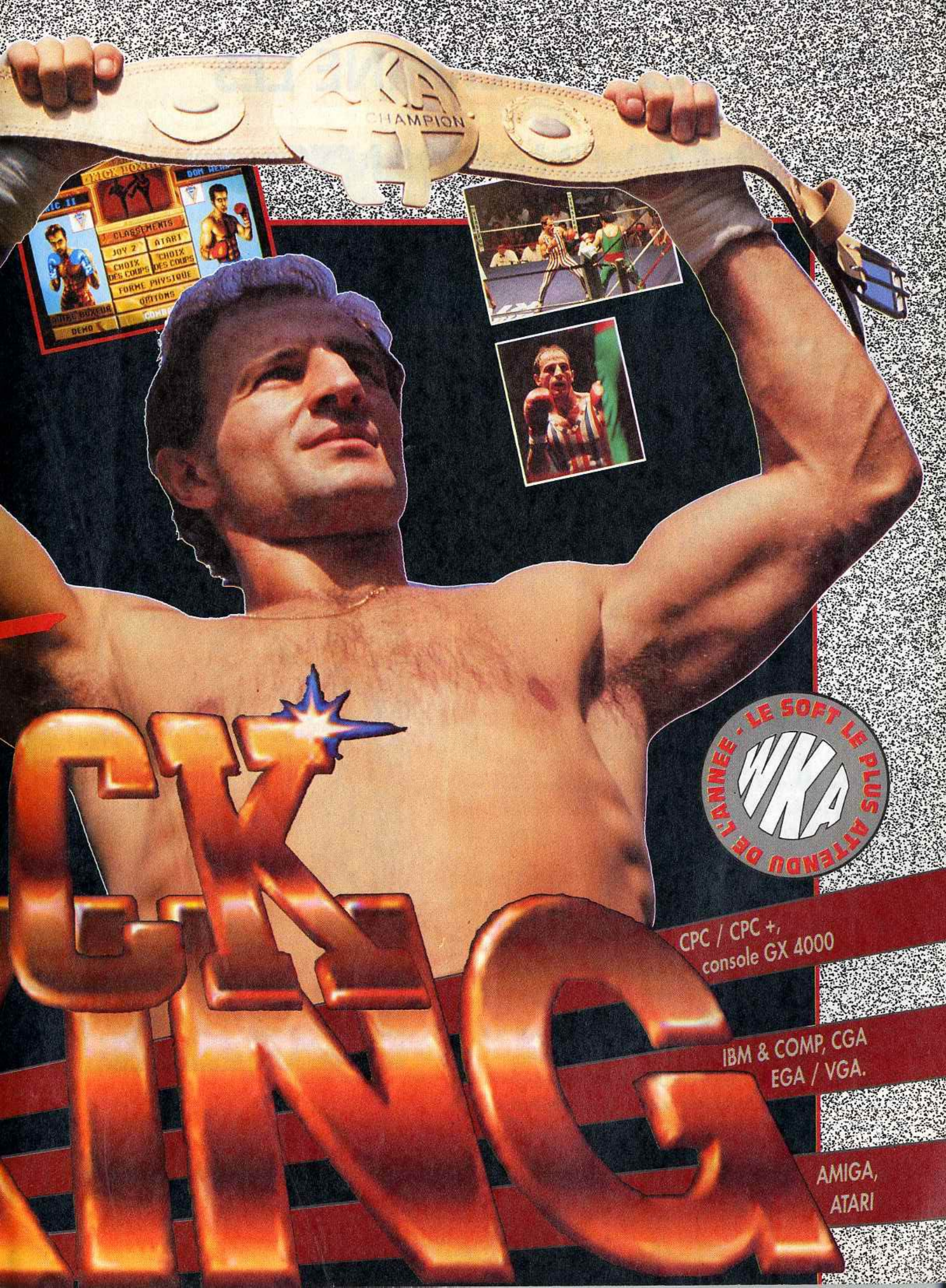
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 30F pour frais de rembt;

PRECISEZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX

☐ ATARI ST ☐ AMSTRAD CPC ☐ AMIGA ☐ c64 ☐ SPECTRUM ☐ PC ET COMPATIBLES

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

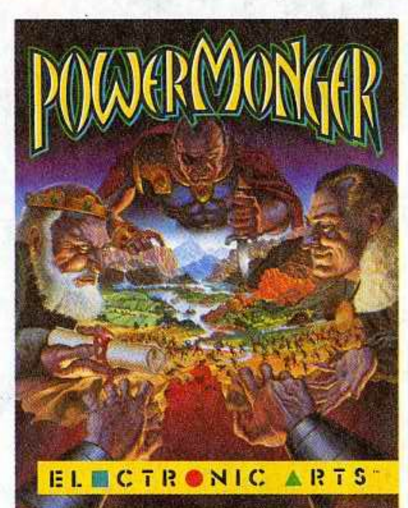

FUTURA
PRESENTE
ROUND: 01
1:45
01
PHOTOS ATARI
A MA DROITE :
LE CHAMPION ANDRÉ PANZA
58 combats = 55 victoires.
3 fois champion du monde de kick boxing
3 fois champion du monde de boxe française.
A MA GAUCHE :
LE LOGICIEL PANZA KICK BOXING
Deux années de travail d'équipe
pour un résultat exceptionnel.
- 75* coups, parades et chutes
- plus de 600* positions digitalisées à partir de réels combats
- une jouabilité sans précédents
Grâce à la collaboration d'André Panza, cette simulation est
exceptionnelle de réalisme.
* varie selon les machines.
Panza
KI
BOX
DISTRIBUÉ PAR
LORICIEL
(1) 47 52 18 18



CHAMPION
CLASSEMENTS
JOY 2
ATARI
CHOIX DES COUPS
CHOIX DES COUPS
FORME PHYSIQUE
OPTIONS
DEMO
LE SOFT LE PLUS ATTENDU DE L'ANNEE
WKA
CPC / CPC +,
console GX 4000
IBM & COMP, CGA
EGA / VGA.
AMIGA,
ATARI

VOUS AVEZ EXTERMINÉ LES DIEUX? CES CHARMANTS PERSONNAGES VONT VOUS RAMENER SUR TERRE!

Dans Populous, vous avez lancé un défi aux dieux. Cette fois, votre adversaire est humain: il s'agit de trois violents chefs de tribus sans scrupules.



BULLFROG

Amiga et Atari ST.
Disponible à partir d'Oct.'90.
IBM/PC à partir de 1991.

Montrez-vous aussi impitoyable qu'eux et rendez coup pour coup ou, soyez plus astucieux et gagnez-vous la sympathie et la confiance des villageois locaux.

Ainsi, non seulement vous accumulerez des points mais votre garde-manager restera bien garni, réserve qui est nécessaire pour vous assurer de la fidélité de votre armée.

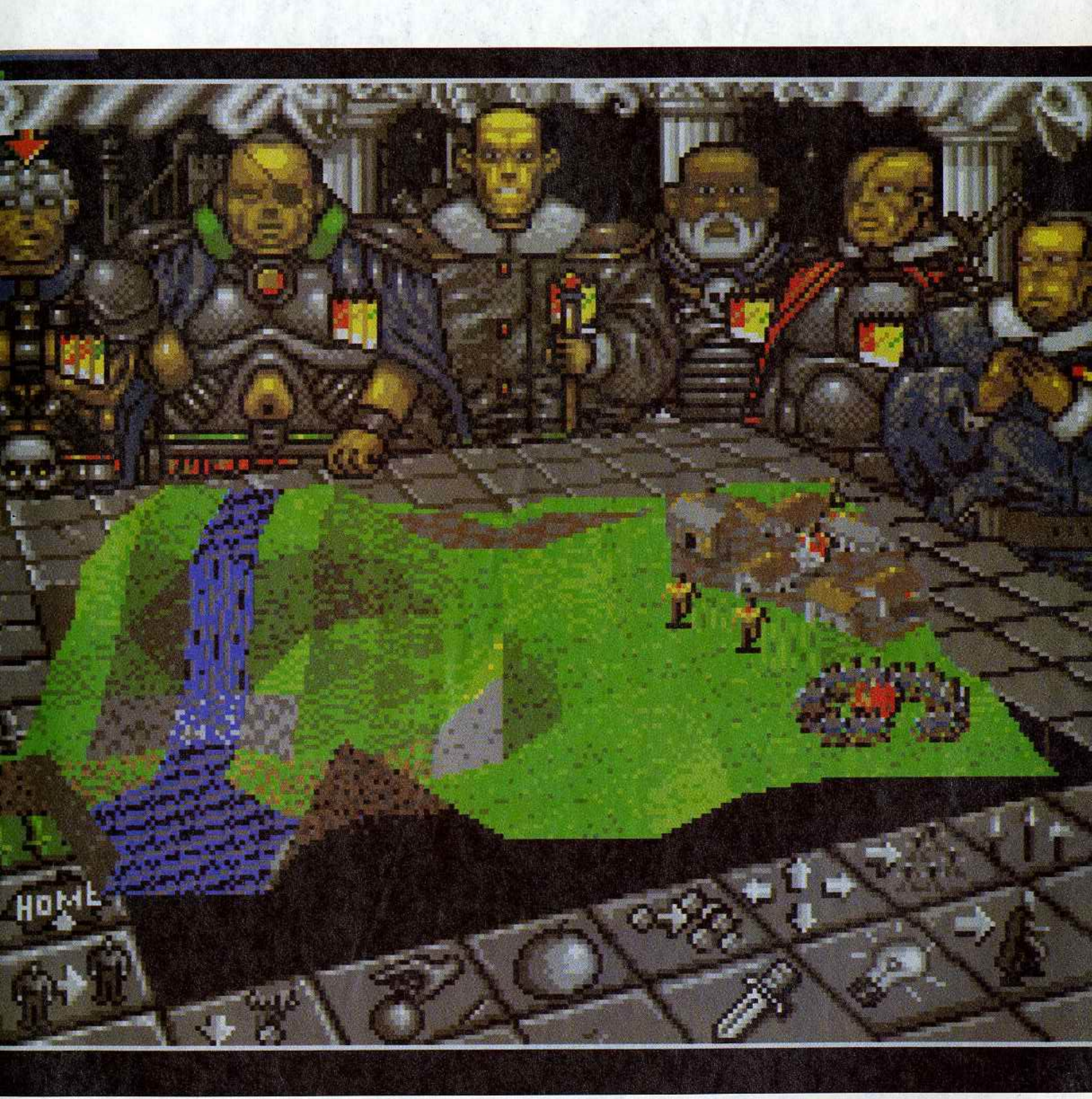
Avec les graphismes toujours aussi époustouflants de Bullfrog, Powermonger vous plonge dans un univers tumultueux fait de montagnes, de forêts et de rivières, de solell, de neige et de pluie, où l'ingéniosité et l'esprit stratégique peuvent venir à bout de la simple force brutale.

Powermonger vous conduira aux limites de vous-même, mais s'il vous reste encore un peu d'énergie pour d'autres adventures, ces autres titres fabuleux de Bullfrog n'attendent que vous.



POPULOUS
FLOOD
POPULOUS THE PROMISED LANDS

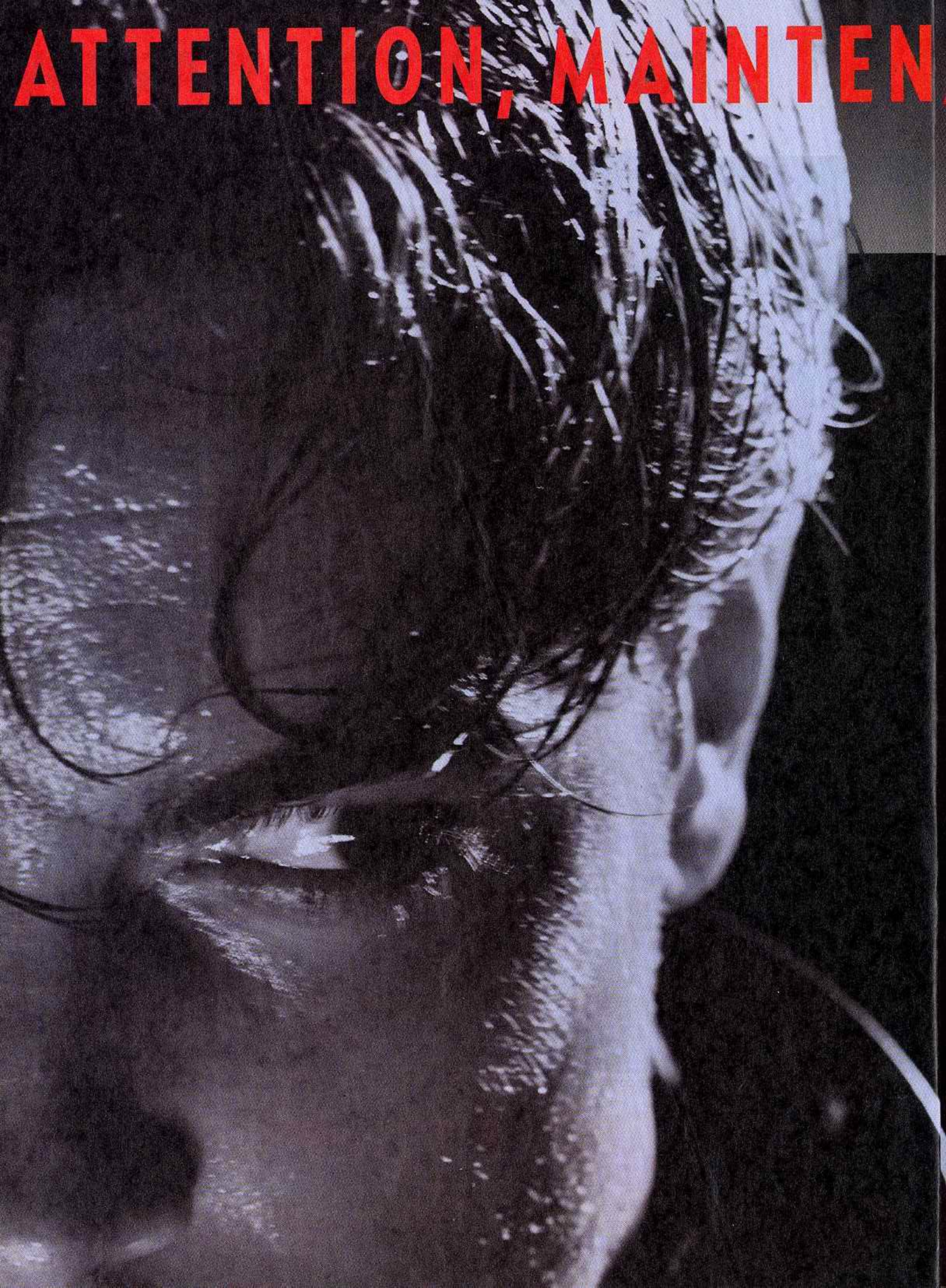




"Encore meilleur que le Populous", Peter Molyneux de Bullfrog, Créateur de Populous.

CTRONIC ARTS™

Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753-49442. Fax: 19-44-753-46672


ATTENTION, MAINTEN,

ANT FINI DE JOUER.

MEGA DRIVE



Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA grâce au Master System Converter.

Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique.

Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.



Liste des points de vente sur le 3615 code SEGA

Lord of the Rings

L'œuvre majeure de J.R.R. Tolkien va enfin être adaptée sur micro-ordinateur par de vrais spécialistes du jeu d'aventure/rôle. La réputation de la société américaine Interplay n'est plus à faire. Gageons que *Lord of the Rings 1* (sur *PC*), inspiré du premier tome, sera à la hauteur.

Brian Fargo d'Interplay.

Que les inconditionnels de jeux de rôle prennent leur mal en patience ! *Lord of the Rings* d'Interplay dont la sortie, sur *PC*, était prévue en septembre ne sera disponible qu'en octobre/novembre 1990. Rappelons que ce logiciel est le premier d'une série de jeux de rôle, inspirée du fabuleux livre de J.R.R. Tolkien. *Lord of the Rings 1* retrace les péripéties de Frodo Baggins dans le premier tome de l'œuvre de Tolkien. Si vous l'avez raté, voici un bref



Frodo et Gandalf (PC).

résumé de l'histoire. L'action se passe sur la Terre du Milieu à une époque où les elfes, les nains, les hobbits, les trolls et bien d'autres créatures, sont encore de ce monde. Frodo Baggins, hobbit de son état, hérite de son oncle Bilbo une étrange bague. Cette dernière possède le don de rendre invisible celui qui la porte. Gandalf le magicien, un vieil ami des Baggins, découvre que l'anneau est maléfique. Il a, en effet, été créé par Sauron, le maître des forces de l'Ombre qui l'a perdu à l'issue d'une bataille. Des années plus tard, Sauron retrouve la piste de l'anneau qu'il veut à tout prix récupérer. Il sait maintenant qu'un hobbit possède son bien... Gandalf met aussitôt Frodo en garde et lui conseille de se réfugier chez Elrond, un allié sûr, à Rivendell. Le jeu commence au moment où Frodo doit quitter son village.

Le jeu est entièrement en graphismes animés et gérable à la souris. Lors du CES de Londres, *Tilt* a rencontré Brian Fargo, d'Interplay qui a bien voulu nous donner quelques renseignements sur ce jeu de rôle.

« *Lord of the Rings*, le jeu, suit très fidèlement le scénario du livre. Le joueur bénéficiera, toutefois, d'une certaine liberté de mouvement. Hormis quelques points de passage obligatoires, il sera libre de mener sa quête comme il l'entend. Chaque personnage du jeu possède ses propres attributs et aptitudes. Une bonne équipe (dix aventuriers au total) se compose de membres dont les qualités se complètent. C'est pour cette raison que nous avons dû modifier quelques éléments qui sont jugés inconcevables dans le monde de Tolkien. Par exemple, Frodo sait nager dans le jeu, or il est notoire que les hobbits ne savent pas nager car ils détestent l'eau. Notre principale difficulté, lors de l'élaboration du jeu, fut d'équilibrer les aptitudes et caractéristiques des personnages pour que le



Un systeme de jeu convivial.



L'anneau de Sauron.



Frodo doit quitter Bag End.

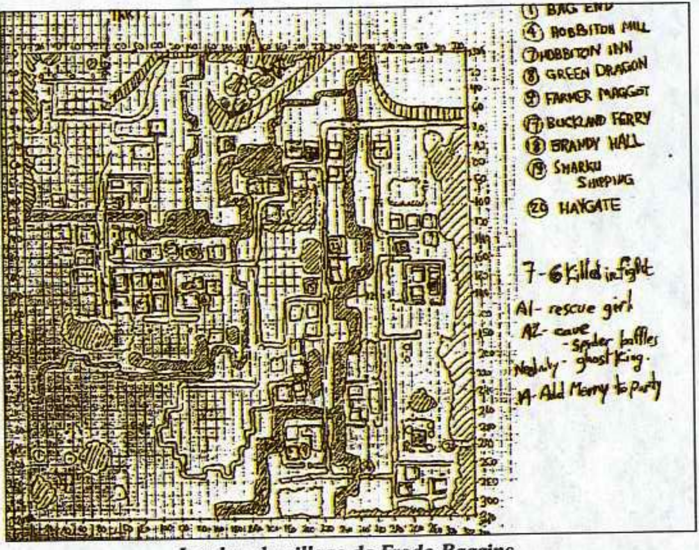


Gandalf relate les aventures de Bilbo et Gollum.

joueur retrouve l'atmosphère du livre[...]. Il y aura une version *Amiga* qui sera disponible en France en janvier 1991. Quant à la version *Atari ST*, il n'y a rien de prévu. »

La préversion que nous possédons, sur compatible *PC*, nous a permis d'apprécier l'excellent système de jeu. Par exemple, un simple clic à la souris fait apparaître ou disparaître une fenêtre réservée aux icônes de commandes. Les graphismes sont superbes, surtout en VGA. D'après Brian Fargo, les fanas auront de quoi faire étant donné la taille gigantesque du programme (17 000 écrans !). De passionnantes nuits blanches en perspective !

Dany Boolauck



Le plan du village de Frodo Baggins.



US Gold, un Noël doré

Les titres d'US Gold/SSI vont faire des ravages chez les fous du jeu de rôle ! *Eye of the Beholder (PC)* dont le système de jeu s'inspire de *Dungeon Master* est à suivre avec une attention particulière. *Buck Rogers* ainsi qu'*Interceptor* (sur *PC*) semblent également très prometteurs. Les fêlés du jeu d'action ne sont pas oublié non plus. *Eswat* et *Lines of Fire* sont deux adaptations de coin-op d'arcade. La Noël 1990 s'annonce bień !



Eye of the Beholder, un jeu de rôle SSI/TSR (PC VGA).

Quelques nouveaux titres très intéressants d'US Gold et de SSI seront prêts pour les fêtes de fin d'année. Commençons par *Buck Rogers : Countdown to Doomsday*. Le héros de la célèbre BD de science-fiction américaine revient sur les petits écrans pour le plus grand bonheur des amateurs de jeux de rôle. Au XXVe siècle, les humains ont peuplé le système solaire de Vénus à Jupiter. Tout va très bien jusqu'au jour où un puissant cartel martien décide de prendre le contrôle de l'ensemble du système solaire. Inspiré du jeu de rôle de TSR nommé *Buck Rogers XXCV*, ce logiciel sortira en octobre sur *PC*, *Amiga*, (1 Méga de RAM) et *C64*.

Interceptor est un autre produit US Gold/SSI inspiré du jeu (du même nom) sur carton de la Fasa Corporation : *Renagade Legion*. *Interceptor* vous place



Eye of the Beholder (PC VGA).

au cœur d'une guerre spatiale entre le TOG (les méchants) et le Renagade Legion (vous). Le joueur contrôle un ou plusieurs pilotes qui doivent accomplir avec succès une série de missions dangereuses. Sortie prévue sur *PC* en octobre et *Amiga* en janvier 1991.

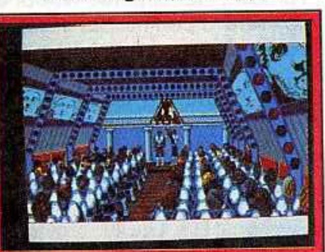
Après *Pool of Radiance*, voici *Eye of the Beholder* un nouveau jeu de rôle TSR/SSI. Ce logiciel est le premier à utiliser les règles de *AD&D* (seconde édition). L'histoire d'*Eye of the Beholder* se déroule dans la cité de Waterdeep (Forgotten Realms). Le scénario s'inspire des jeux de rôle TSR nommés *Waterdeep and the North, City System* et *The Ruins of Undermoutain* (à venir). Les seigneurs de Waterdeep engagent un groupe d'aventuriers qui ont pour mission de fouiller les souterrains de



Eye of the Beholder, un système de jeu à la Dungeon Master.



Buck Rogers (PC VGA).



Interceptor (PC VGA).

la ville afin de découvrir d'éventuels signes de maléfices. Nos héros ne tardent à se rendre compte que les égouts de la ville regorgent de monstres et de pièges. Ils découvrent également des indices prouvant qu'un complot est ourdi contre les seigneurs de Waterdeep. Le joueur a pour mission de découvrir l'origine du complot. Sortie prévue en novembre sur *PC* et, sur *Amiga*, janvier 1991.

Tunnels and Trolls, un autre jeu de rôle, a été créé par New World Computing. Un groupe de quatre aventuriers doivent retrouver et ramener à la vie le puissant Mage Khazan. En effet, lui seul peut sauver le Continent du Dragon de l'emprise de la redoutable Impératrice de la Mort. Sortie prévue sur *PC* en octobre. *Eswat*, déjà disponible sur *Megadrive* (voir notre ru-



Lines of Fire (ST).



Eswat (ST).

brique Hit) va être adapté sur micro-ordinateur.

Ce n'est pas fini, *Lines of Fire*, une autre adaptation d'un coin-op sera également commercialisée sous le label US Gold. Ces deux titres ne seront pas disponibles (sur tous les formats) avant la fin de cette année ou au début de l'année prochaine. Nous terminerons avec la conversion de *Murder*, un jeu de détective sur *CPC*. Sortie prévue en octobre/novembre.

Dany Boolauck



Rainbow Arts dévoile ses jeux

Un salon, tel que le Computer Entertainment Show de Londres, aussi modeste soit-il, regorge de petits bijoux ! il suffit de fouiner au bon endroit au bon moment et, avec un peu de chance, on tombe sur de superbes trouvailles. Ce fut le cas avec Rainbow Arts qui nous a présenté un magnifique *Turrican II* et d'autres titres sur *Amiga*.

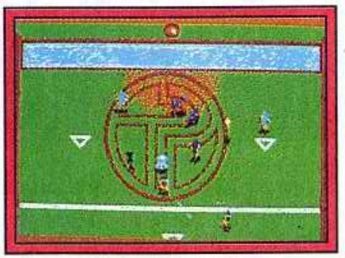


Turrican II, un shoot'em up très prometteur sur Amiga.



Turrican II, le prochain titre de Rainbow Arts (Amiga).

Surprise et étonnement ! La plus ancienne et la plus connue des sociétés allemandes n'avait pas de stand au CES de Londres. N'avait-elle pas de nouveautés à présenter ? La réponse nous a été fournie par l'attachée de presse qui déambulait dans les couloirs du Show, l'attaché-case bourré de disquettes. La charmante Teutonne nous a finalement dévoilé les batteries de Rainbow Arts. « Nous ne tenions pas à avoir un stand dans un tel show, explique Kristin Dodt. Nous préférons, et de loin, les shows exclusivement réservés aux professionnels tel que le *European Trade Show* où l'on peut travailler plus efficacement et dans le calme. »

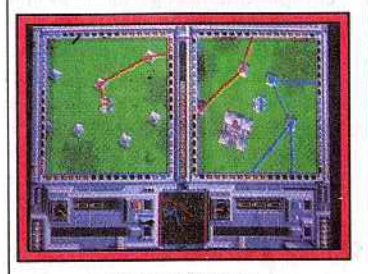


M.U.D.S. (Amiga).

Après cette petite conversation, le contenu de l'attaché-case fut passé au peigne fin par les rapaces de *Tilt*. Voici ce qu'il nous révéla. Legend of Faerghail, un jeu de rôle à la *Bard's Tale* (voir test dans *Tilt* n°80, page 112), devrait déjà être disponible dans sa version française sur *Amiga*. Les versions *ST* et *PC* (640 K, CGA, EGA, Hercules) suivront.

Turrican, le superbe shoot'em up, sera diponible sur *Atari ST* en octobre !

M.U.D.S. (Mean Ugly Dirty Sport) est un jeu violent du type simulation sportive, similaire dans son concept à *Grand Monster Slam*. L'action se déroule dans un monde d'*Heroic Fantasy* nommé Ghold. Le joueur dirige une équipe qui pratique le sport vedette de cet univers : *M.U.D.S.* Deux équipes de cinq joueurs s'affrontent dans une sorte de Rugby/football mortel.



Rotator (Amiga).

But du jeu : placer une balle dans le récipient de l'équipe adverse. Tous les coups sont permis et les morts sont fréquentes !

Sortie prévue en octobre sur *Amiga*.

Les versions *PC* et *ST* suivront.

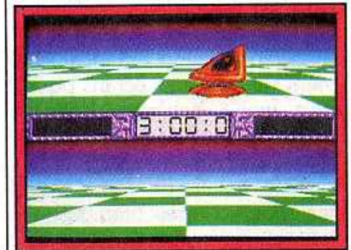
Masterblazer n'est rien d'autre qu'une conversion sur 16 bits du célèbre *Ballblazer* de Lucasfilm qui a connu son heure de gloire sur 8 bits. Deux joueurs peuvent s'affronter dans ce jeu futuriste où il s'agit de piloter des *ballblazers*. A l'aide de ces puissants bolides, il faut saisir (magnétiquement) une balle puis la lancer dans les buts adverses. Sortie prévue en novembre sur *Amiga*. Des versions *ST* et *PC* sont également prévues.

Rotator est le nom d'un curieux petit jeu d'action/stratégie, jouable à deux. Les règles sont d'une grande simplicité. Reliez et réactivez tous les générateurs d'une région privée d'énergie avant votre adversaire et vous avez gagné ! Sortie prévue sur *Amiga* en novembre. Des versions *ST* et *PC* sont programmées.



Turrican II (Amiga).

Le meilleur pour la fin ! Après le succès de l'excellent shoot-them-up nommé *Turrican*, Rainbow Arts s'apprête à lancer *Turrican II* sur *Amiga* ! Le jeu semble être, au moins, d'une qualité équivalente à celle de *Turrican I*. C'est vous dire ! Malheureusement *Turrican II* ne sera pas disponible avant début 1991. Nous l'attendons avec impatience. La préversion que nous possédons est jouable et nous a permis d'apprécier l'excellente animation et la beauté des graphismes.



Master Blazer (Amiga).

Dany Boolauck



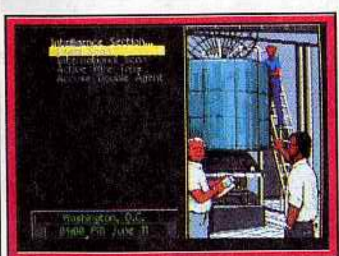
Covert Action

Après Delphine Software, Microprose se lance dans le jeu d'aventure et d'espionnage. *Covert Action* semble plus complexe et plus complet que *Opération Stealth*. Un titre à suivre...



Une chasse à l'homme où l'on est à la fois chasseur et gibier.

Microprose, le spécialiste de la simulation se lance dans le jeu d'aventure ! *Covert Action* est un thriller où vous jouez le rôle d'un espion. Le jeu est, paraît-il, inspiré des méthodes de l'espionnage moderne. Ainsi, vous aurez à démêler les intrigues ayant trait à la drogue, au terrorisme et l'espionnage international. Cette simulation/ aventure ne donne pas dans l'action spectaculaire. Elle fera plutôt appel à vos dons de déduction, de mémorisation



Covert Action (PC).

et de discernement. Tous les ingrédients de l'espionnage sont utilisés pour donner la sensation d'être au cœur de l'action... secrète. Certaines séquences du jeu sont de passionnants puzzles, comme le décryptage d'une lettre codée où un programme vous permet de remplacer le mot codé. Le jeu comporte également des séquences de filatures, combat, etc. *Covert Action* sera disponible à la fin de cette année sur *PC*. Dany Boolauck

Betrayal

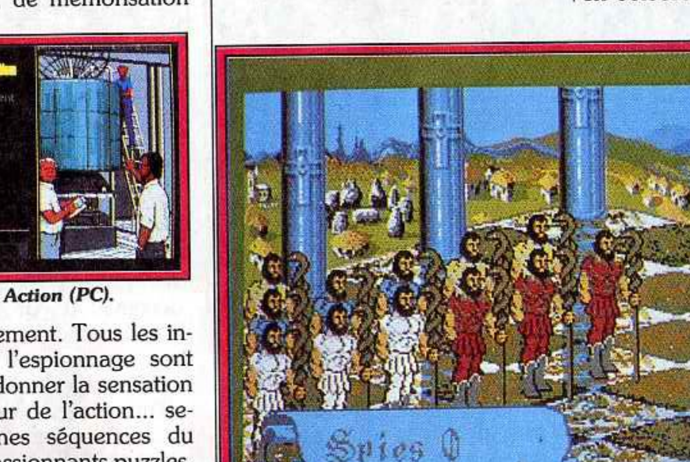
Jeu de stratégie et simulation économique et politique, *Betrayal* est une sorte d'initiation au machiavélisme.

Ce logiciel Rainbird appartient à la catégorie des jeux de stratégie. *Betrayal*, qui signifie trahison, permet au joueur d'aborder la recherche du pouvoir d'une manière qu'on peut qualifier de machiavélique. Vous jouez le rôle d'un seigneur de l'époque médiévale. Il s'agit pour vous de placer à la cour du roi et de l'évêque, des courtisans qui vous sont dévoués. Ainsi, vous avez toutes les chances d'arracher le pouvoir à ces deux seigneurs qui, il faut le dire, sont politiquement faibles. Le but du jeu est de parvenir à gouverner dans l'ombre grâce à vos hommes placés aux postes clefs. Afin d'accéder au pouvoir, vous devrez utiliser toute votre science de la stratégie, sur le plan économique, politique et militaire, pour devenir le maître des villes



Betrayal (Amiga).

et des milices de la région. Vous serez confronté à tous les problèmes que pouvait rencontrer un seigneur de cette époque : avoir des sujets, les maintenir sous votre emprise, lever des taxes, des armées, etc. Bref, voilà de quoi vous donner du fil à retordre. La sortie de *Betrayal* est prévue sur *ST*, *Amiga* et *PC* en octobre. Dany Boolauck





Vous devez trahir le roi et l'évêque du royaume (Amiga).



Voodo Nightmare

Trahison, envoûtement, jungles et montres, un programme très chargé pour le héros de cette action/aventure qu'est *Voodoo Nightmare*. Un jeu qui plaira aux jeunes et moins jeunes.

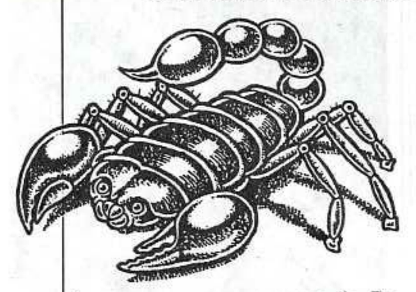




La jungle ne recèle pas que des mauvaises surprises (ST).



Il fait nuit. Et les monstres sont plus nombreux. Prudence !



Le nouveau programme de Palace Software nous conte la tragique histoire de Boots Barker. Au cours de ses vacances au Congo, en compagnie de sa femme et de son meilleur ami, ceux-ci se débarrassent de lui en l'abandonnant dans la jungle. Un malheur ne venant jamais seul, il se fait envoûter par un sorcier vaudou : Boots porte désormais un horrible masque qu'il ne peut enlever. Seule une victoire sur l'enchanteur pourrait mettre fin à cet envoûtement, mais on ne se bat pas contre un sorcier avec ses poings. Boots doit découvrir huit épingles magiques qu'il devra planter dans une statuette à l'effigie du mage.
Pour vous tirer d'affaire, vous devez explorer la jungle, qui est un vaste labyrinthe représenté en perspective 3D. De nombreuses bêtes rôdent dans les alentours et comme vous n'êtes pas armé, vous ne pouvez les abattre qu'en leur sautant dessus. Certains de ces animaux laissent apparaître de la nourriture lorsque vous les détruisez, ce qui vous permet de récupérer de l'énergie. Il faut également explorer cinq temples, truffés de pièges et de portes secrètes, et vous devrez faire preuve de beaucoup d'astuce pour en venir à bout. Une fois que vous aurez ramassé tous les diamants qui s'y trouvent, le dieu du temple vous récompensera généreusement et vous offrira en prime une épingle magique. Ensuite vous devrez vous rendre au magasin, afin d'y acheter différents objets indispensables, comme une machette ou des bâtons de dynamite. Cinq épingles se trouvent dans les temples, mais pour obtenir les trois dernières vous devrez accomplir les différentes missions que l'on vous confiera au cours du jeu.
Vous devrez résoudre bien des énigmes avant d'entrer en possession des huit épingles, mais ne croyez pas que ce sera la fin de vos problèmes. En effet, celles-ci vous permettent seulement de pénétrer dans le domaine du sorcier et c'est un autre jeu qui commence.
Voodo Nightmare est un jeu d'arcade/aventure typiquement anglais qui ne manque pas d'originalité. Le mode de contrôle de votre personnage est assez déconcertant au premier abord. Une fois le jeu bien en main, on découvre un programme d'une grande richesse, qui ne se résout pas en quelques heures. Nous testerons ce jeu dans notre prochain numéro, mais il est évident que Palace Software n'a pas ménagé ses efforts, tant en ce qui concerne le concept de jeu que la réalisation. Amateurs d'arcade/aventure, gardez un œil sur ce soft prometteur.

Alain Huyghues-Lacour



Le jeu cache d'innombrables passages secrets qu'il faut découvrir (ST).



A l'intérieur d'un temple (ST).

Wildfire

Grâce à *Midwinter*, Mike Singleton est devenu une star de la micro. Avec son équipe de programmeurs, nommé Maelström, Mike se lance dans un projet alléchant : *Wildfire*.

Si vous pensez que *Mindwinter*, créé par Mike Singleton, est un jeu génial, vous n'avez encore rien vu ! *Wildfire*, du même auteur, va encore plus loin dans le domaine de l'action/stratégie. Il s'agit, en fait, de la suite de *Mindwinter*. Rappelez-vous, les habitants d'une île s'unissaient afin de repousser des envahis-

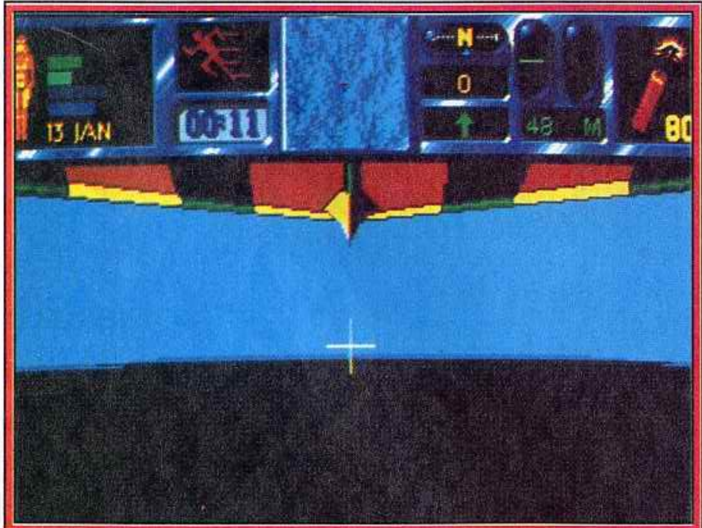


Zoom sur la montagne (ST).

La même montagne avant le zoom.



Carte de la région (ST).



Le Deltaplane, un des innombrables moyens de locomotion (ST).



Vous devez convaincre cet homme de vous aider (ST).

seurs armés jusqu'aux dents. *Wildfire* reprend l'histoire, trente ans après, au moment où ces mêmes habitants migrent vers d'autres terres. Ils se dirigent vers le sud, vers des îles connues « autrefois » sous le nom d'îles du Cap-Vert, situées au large de la côte ouest africaine. Le nouveau nom de ces îles est évocateur : îles des Esclaves. La plupart d'entre elles sont sous la domination du vaste et puissant Empire saharien. Il y a toutefois une exception l'île au large, nommée Agora est libre et indépendante. L'Empire ne voit pas d'un bon œil l'arrivée des hommes de Midwinter qui se déclarent unilatéralement libres. Mieux encore, ils prennent possession d'une des îles des Esclaves et fondent avec l'île d'Agora, un État nommé Fédération de l'Atlantique. Une nouvelle guerre est à craindre avec peu de chances pour la Fédération d'en sortir vainqueur.

Rien n'est cependant perdu mais il faut agir discrètement pour ne pas éveiller les soupçons de l'Empire. Un agent secret (vous) est chargé de libérer et rallier le reste des îles des Esclaves à la cause de la Fédération. Vous avez entre six et douze mois de répit avant que l'Empire ne se rende compte de se qui se passe et lance ses troupes. Il y a quarante-deux îles représentant, chacune, une mission.

Wildfire peut se jouer de plusieurs manières. Par exemple, le jeu de courte durée (une ou deux heures) n'a qu'une seule mission à remplir. En revanche, l'option stratégique enchaîne toutes les missions et comprend également le combat final contre l'Empire. Au cours de ces missions, le joueur rencontre une multitude de personnages (le jeu en comporte 2 000 !). Plusieurs conditionnent la réussite de vos missions. Mais il faut avant tout les convaincre de vous aider en utilisant la corruption, la menace ou le charme. Certains d'entre eux vous obligent même à remplir des missions secondaires avant d'accepter de vous aider. Ces missions sont, bien entendu, différentes les unes des autres et vous demandent la maîtrise de vingt à vingt-cinq moyens de locomition (deltaplane, tank, camion, avion, mongolfière, sous-marin, jeep, hélicoptère, bateau, train, etc.). Selon Mike Singleton, le pilotage de ces véhicules offrira de superbes séquences de simulation en graphismes vectoriels comme dans *Mindwinter*. Il y aura même une option spé–ciale qui permettra de jouer les Indiana Jones. Par exemple, si vous êtes à bord d'une jeep et que vous poursuivez un camion, vous pourrez sauter en marche d'un véhicule à l'autre ! *Wildfire* semble être plus complet et plus complexe que *Mindwinter* (tant mieux). Le test de la version finale s'annonce passionnant. La sortie de *Wildfire* est prévue pour et janvier/février 1991 sur *ST*, *Amiga*. La version *PC* suivra.

Dany Boolauck

3615 TILT

C'EST DEJA NOËL !

10 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER !





Ne manquez pas cette occasion : ce mois-ci *TILT* vous offre dix consoles *Megadrive* ... à gagner sur le 3615 TILT ! Pour décrocher la Rolls des consoles de jeu, rien n'est plus facile : il vous suffit tout simplement de vous connecter sur notre grand jeu de réseau *Torpilles dans le Pacifique*. Vous voilà embarqué à bord de votre sous-marin pour combattre en plein Océan Pacifique. Votre mission, si vous l'acceptez : couler le maximum de bâtiments et devenir l'amiral le plus fortuné ! Chaque submersible envoyé par le fond vous rapporte 1000 $, 500 $ pour un navire ennemi. Le grand gagnant est bien sûr le plus riche et c'est lui qui décrochera le gros lot. Cinq *Megadrive* sont mises en jeu du 24 octobre au 14 novembre pour les meilleurs amiraux, cinq autres du 15 novembre au 4 décembre. Tous aux postes de combat ! C'est maintenant ou jamais ... il va falloir frapper très fort!

Retrouvez vos rubriques préférées sur le 3615 TILT : SOS AVENTURES, POK'N STOCK, la rubrique HELP et les animateurs de la rédaction de TILT. Et toujours sur le jackpot nos cadeaux à gagner : des montres TILT, des "pochettes range-disquettes", des porte-clés TILT ... Alors à bientôt sur le 3615 TILT.



CES

Soft qui peut

Le CES de Londres qui s'est tenu à Earl's Court du 13 au 16 septembre n'aura pas tenu toutes ses promesses. On s'attendait à une avalanche de nouveaux logiciels, on est resté sur sa faim. Malgré tout, nous avons pu vous ramener quelques titres intéressants. Tous les bons jeux (ou presque) prévus pour la fin de cette année sont là. A vous de faire les bons choix !

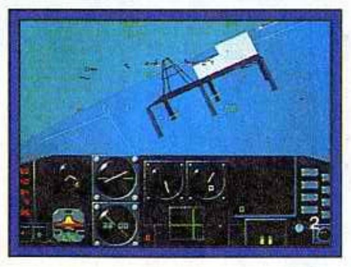
Peu de nouveautés, par rapport aux précédents Shows, ce qui ne veut pas dire que nous sommes rentrés bredouilles ! Vous constaterez que l'action/aventure et les simulations en tout genre prennent le dessus sur les shoot'em up purs et durs.

PSYGNOSIS : la société de Liverpool boude le public. Son stand n'était réellement accessible qu'aux professionnels. Nous avons pu y voir les titres dont la sortie est prévue avant la fin 1990. **Spellbound** est un jeu de plates-formes et d'échelles, jouable à un ou à deux. *Spellbound* devrait déjà être disponible sur *ST* et *Amiga*. **Carthage**, est un jeu d'action/stratégie où vous devez organiser et diriger l'armée carthaginoise contre les Romains. Sortie en octobre sur *ST* et *Amiga*. **Awesome** est un curieux jeu où se mélangent shoot'em up, stratégie et commerce galactique. On y retrouve la beauté des graphismes de Psygnosis. Sortie prévue en octobre sur *Amiga*. Si vous aimez les courses de voiture, **Nitro** devrait vous plaire. Quatre joueurs peuvent faire crisser, simultanément, les pneus de leurs bolides. Sortie prévue en octobre. Le jeu qui nous a particulièrement marqué chez Psygnosis se nomme **Lemmings**. Il s'agit pour le joueur d'aider les Lemmings, de petits hommes à la démarche sautillante, à passer sans trop de pertes des niveaux parsemés d'obstacles. *Lemmings*, un titre à suivre, dont la sortie est prévue en novembre sur *ST*, *Amiga* et *PC*.

ELITE : Gremlin 2, un jeu de plates-formes où les Gremlins s'en donnent à cœur joie ! Sortie prévue pour la fin de cette année sur tous les formats. **Tournament Golf**, la simulation de golf de la *Sega Megadrive* arrive sur micro ! La version *ST* est impressionnante, tant par la qualité des graphismes que par l'animation. Date de sortie inconnue. Des versions *Amiga*, *Commodore 64* et *PC* sont prévues.

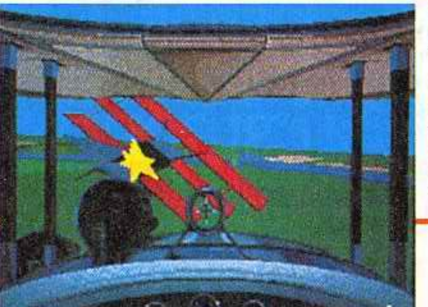
LUCASFILM : peu de choses à voir ! **Secret Weapons of the Luftwaffe**, une simulation de vol, sera disponible vers la fin 1990 sur *PC* (en VGA, MCGA,







Les simulations font toujours recette : Mig 29 Fulcrum (photo 1 et 2), une simulation de vol très attendue sur PC ; Das Boot (photo 3) qui vous transforme en commandant de sous-marin allemand sur PC en VGA.





Deux nouvelles simulations de vol, en VGA sur PC : The Blue Max de Mindscape (photo 4) et Secret Weapons of the Luftwaffe de Lucafilm Games (photo 5) où avions à réaction et avions à hélices s'affrontent.



FEEL THE POWER...
S.T.U.N. RUNNER
Un jeu de machine à sous étonnant – maintenant un jeu d'ordinateur étonnant
Prenez les commandes et pénétrez dans le monde à trois dimensions terrifiant de S.T.U.N. Runner. Voyagez au 21ème siècle et éprouvez les sensations fortes de la course à des vitesses dépassant 1400 kilomètres/heure.
Passionnant... Stimulant. Le réseau de tunnels S.T.U.N. vous coupe le souffle. Comme lors d'une course de bob, vous pouvez augmenter votre vitesse en allant sur les murs extérieurs du tunnel. Faites sauter les engins téléguidés blindés et les Mag Cycles qui vous barrent le chemin et tapez dans les tampons turbocompresseurs pour recevoir une injection de vitesse massive. Ces tampons vous catapultent à des vitesses vertigineuses – si rapides que vous semblez transparent et vous pouvez même traverser les véhicules ennemis sans vous faire de mal.
Faites les divers écrans de défi et courez dans le réseau S.T.U.N. vers le "défi ultime".
Ressentez la puissance!
Disponible sur: Atari ST, Amiga, IBM PC 3.5" & 5.25", Commodore 64 (cassette, disk) Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Programmed by: The Kremlin
© 1990 TENGEN INC. All rights reserved. ™ Atari Games Corporation
Publié par Domark Software Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81-780 2224
Photos d'écran sur IBM PC (EGA)
TENGEN
The Name in Coin-Op Conversions
DOMARK

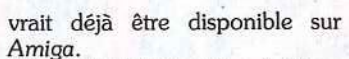
EGA et Tandy) et sur *ST* et *Amiga* au début de 1991. **Night Shift** est un curieux jeu de plates-formes où la stratégie prend une place prépondérante. Il s'agit de veiller à ce qu'une usine, productrice de poupées, tourne correctement. Sortie prévue avant la fin de cette année sur *PC, Amiga, ST* et *C 64*.



DOMARK : un seul titre à retenir, **Mig 29 Fulcrum**. Cette simulation de vol vous place aux commandes d'un Mig-29, l'avion le plus sophistiqué de l'armée soviétique.
MILLENNIUM : James Pond est un jeu d'action où vous incarnez un poisson ! Objectif débarrasser les eaux des barils radioactifs et du pétrole. Sortie prévue en octobre sur *ST* et *Amiga*. **Horror Zombies from the**



et enfin **Outlands** (voir photos).
DISNEY/TITUS : Dick Tracy, le jeu d'action, vous fera revivre la lutte du héros de BD contre la pègre. Sortie prévue en octobre sur tous les formats. **Duck Tales : The Quest for Gold** sera l'action/aventure de Picsou et ses neveux Riri, Fifi et Loulou. Sortie prévue sur *ST, Amiga, PC* et *C 64* en octobre. **Animation Studio** est un utilitaire (graphismes et animations) qui de-



vrait déjà être disponible sur *Amiga*.
INFOGRAMES : Metal Master, ce jeu d'arcade/simulation jouable à un ou deux vous place aux commandes d'un robot de votre création. But du jeu : passer les différentes épreuves sportives et devenir le Metal Master. Sortie prévue sur *ST, Amiga* et



Deux simulations de Gremlin sur Amiga : Team Suzuki (photo 1), une course de motos et Celica GT 4 Rallye, un rallye (photo 2).





Crypt vous glacera le sang. Ce jeu d'action/aventure vous opposera aux vampires, fantômes et autres monstres d'un manoir ténébreux. Sortie prévue en novembre sur *Atari ST, Amiga* et *PC*. **Warlock, the Avenger** est la suite de *Druid* et de *Druid II (Enlightment)*. Ce jeu d'arcade/aventure sera disponible en janvier 1991 sur *Atari ST, Amiga* et *Commodore 64*. Sont également prévus pour l'année prochaine, trois jeux d'action dont on ne connaît encore pas grand-chose : **Tentacle, Will Billy**

Deux adaptations sur Amiga : Microprose présente M1 Tank Platoon (photos 6 et 7) Super off Road sort sous le label Virgin (photo 5).



Encore de la simulation avec Tournament Golf d'Elite sur ST (photo 4) et Test Drive III, d'Accolade le pilotage de voitures sur PC (photo 3).

PC en novembre. **Alcatraz**, un jeu d'action, met en vedette l'action d'un commando de la CIA. Vous avez pour mission de capturer un caïd de la drogue qui s'est réfugié à Alcatraz. Sortie prévue sur *ST, Amiga* et *PC* en décembre. **Genghis Khan,** un wargame, vous lance sur les traces du grand empereur mongol. Sortie prévue en octobre/novembre.
ACCOLADE : une rencontre intéressante sur ce stand, celle de Peter Doctorow, vice-président de la société. Ce dernier nous a révélé que les ventes de jeux sur *PC*, aux Etats-Unis, accusent une progression fulgurante (+ 33 %) par rapport aux ventes de 1989. Ces chiffres sont issus d'un rapport émanant du très sérieux SPA (l'association des éditeurs US). Côté jeux, un seul titre à retenir : **Test Drive III** qui n'a rien à voir avec les *Test Drive* précédents. Ce-

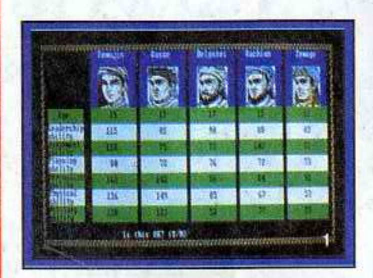



d'autres joueurs, comme vous, sont déjà connectés.
Vous ne connaissez ni leur nom, ni leur nombre...
Une seule chose est sûre :
ils ne vous veulent aucun bien !
Illustration : Jérôme Teisseire
PRIX DE LANCEMENT
disquette ASTROID
49F
OFFRE VALABLE DEUX MOIS
(à partir de la date de parution)
Aux commandes de votre vaisseau, vous partez à la conquête des minéraux disséminés sur une ceinture d'astéroïdes. Les autres joueurs - inconnus de vous - ont les mêmes ambitions. Embusqués, leurs vaisseaux arrivent sur votre écran. Une partie de bras de fer s'engage. Votre position de leader dépend de votre talent ; la cote de votre minerai en Bourse galactique aussi ! Une situation à vous donner envie "d'intersidérer" ces rivaux qui veulent votre peau !
ASTROID est un jeu de réseau micro interactif unique ! Vous jouez en temps réel avec des joueurs de la France entière. Vous communiquez avec eux pour créer des alliances, les espionner ou les anéantir.
Pour jouer, il vous faut un micro, (PC, ATARI ST), un Minitel et un câble micro-Minitel ou un modem et bien sûr la disquette ASTROID. Commandez-la tout de suite et retournez le Bon ci-contre pour profiter de son prix de lancement.
ASTROID
Pour en savoir plus, faites 3615 code ASTROID.
BON DE COMMANDE
à compléter et à retourner à
TML 1190
CANAL 4 - ASTROID, 24 rue du Sentier, 75002 Paris
❑ OUI, envoyez-moi le tout nouveau jeu de réseau ASTROID au prix spécial de lancement de 49 F.
❑ Envoyez-moi le jeu ASTROID avec le câble de liaison Minitel micro-ordinateur au prix de 149 F.
Je possède un : ❑ PC compatible ❑ ATARI ST
Pour compatible PC, merci de préciser le type de câble :
❑ 9 broches ❑ 25 broches.
Je joins mon chèque bancaire ou postal à l'ordre de CANAL 4.
(merci d'écrire en lettres MAJUSCULES)
Nom
Prénom
Adresse
Code Postal
Ville
Profession
Age
MEDIAVENTE

lui-ci est nettement plus réussi grâce à l'utilisation de graphismes vectoriels. Une simulation de pilotage de voiture à suivre à la fin de cette année, sur PC, car elle est très prometteuse.
FTL : nous avons rencontré Russ Boelhauf, directeur marketing de la firme. Ce dernier nous a présenté **Chaos Strikes Back** sur *Amiga*. Sa sortie est prévue en décembre 1990/janvier 1991. Questionné sur les futurs jeux de FTL, Russ nous a confié qu'ils ont trois projets sur lesquels ils travaillent. Le premier serait un prologue de *Dungeon Master*. Le deuxième serait une aventure dans l'espace tandis que le dernier vous plongerait dans une effrayante visite d'un manoir hanté. Tous ces jeux utiliseront le même système de jeu que *Dungeon Master*.



Photo 1 : Gengis Khan sur PC d'Infogrames.
Photo 2 : Golden Axe de Virgin sur Amiga.
Photo 3 : Space Ace de Readysoft sur PC.
Photo 4 : Dragon's Lair II : Timewarp sur Amiga de Readysoft.



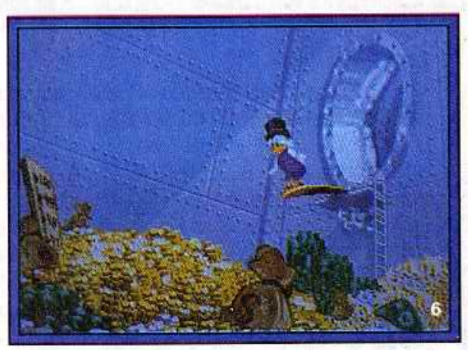




MIRRORSOFT : Teenage Mutant Hero Turtles, les héros de BD américaine arrivent sur micro. Le jeu d'action du même nom devrait déjà être disponible sur *ST, Amiga, PC, Commodore 64* et *CPC*.
VIRGIN : Alice in Wonderland est LE titre de Virgin ! Ce jeu d'aventure sur *PC* (et bientôt sur *Amiga*) est une création Magnetic Scrolls (*Corruption, Jinxter, Guild of Thieves*). Nous avons été littéralement ébloui par l'excellent système de jeu de cette formidable aventure inspirée de l'œuvre de Lewis Carrol. Sortie prévue en novembre/décembre. **Golden Axe**, une adaptation du coin-op arrive sur *Amiga* ! Sortie prévue en décembre. **Super off Road**, une course de voitures, sera disponible en octobre sur *Amiga*. Des versions de ces deux titres sont prévues.
READYSOFT : distribué par Ubisoft, **Dragon's Lair II : Timewarp**, la suite du hit *Dragon's Lair*, sera commercialisée en novembre sur *ST, Amiga, PC, C 64* et *CPC*. **Wrath of the Demon** (*Amiga*) est un jeu d'arcade/aventure qui ressemble étonnament à *Shadow of the Beast* ! Il y a du plagiat dans l'air ! Sortie décembre 1990/janvier 1991. **Space Ace,** arrive sur *PC* ! Ce dessin animé interactif devrait déjà être disponible.
SYSTEM 3 : Last Ninja III, la suite de la célèbre arcade/aventure, sera bientôt sur vos petits écrans (*ST, Amiga, C 64, CPC* en décembre/janvier).
MICROPROSE : hormis les titres présentés en avant-premières, nous vous présentons également **M 1 Tank Platoon** sur *Amiga*. Date de sortie inconnue.
RENAGADE : C'est le nom d'une nouvelle société dont les associés sont les Bitmap Bros (*Xenon 2, Cadaver*) et Rythm King Records, une société d'édition de disques. Leurs premiers jeux se nomment respectivement **Magic Pockets** (action/aventure). Pas de sortie annoncée avant janvier 1991.
THALION SOFTWARE : Wing of Deathest un shoot'em up qui est un mélange de *Battle Squadron* et *Xenon 2*. Sa sortie est prévue en octobre/novembre sur *Amiga* et *ST*.
ACTIVISION : alors que la presse avait annoncé sa disparition, cet éditeur occupait tranquillement sa suite habituelle au CES de Londres. Il semble qu'on l'ait enterré un peu rapidement, car cette société revient avec un bon nombre de jeux de qualité. Il est vrai que la branche anglaise d'Activision a réduit sa production en raison d'importantes pertes financières, mais il n'est pas question de fermeture et les grandes conversions d'arcade annoncées sont maintenues.
Nous avons pu jouer avec la version définitive d'**Atomic Robo-Kid** sur *Amiga* et je peux vous dire que c'est une conversion très réussie, qui n'a rien à envier à celle du *PC Engine*. **Dragon Breed** est également une conversion d'un shoot-them-up d'arcade. La version *Amiga* que nous avons vue n'était pas termi-

Chez Disney Software, l'utilitaire Studio Animation sur Amiga (photo 5) et un jeu d'aventure nommé Duck Tales sur Amiga (photo 6).







AMSTRAD EXPO 90. ATTENTION LES JEUX !



Grande nouvelle pour les accros de la micro. L'Amstrad Expo 90 ouvre du 16 au 19 novembre, de 10h à 19h, à la Porte de Versailles.
Au menu, une brochette de nouveautés qui va satisfaire les appétits les plus exigeants : les tous derniers micro-ordinateurs 6128 Plus et 464 Plus ; la super console Amstrad GX 4000 ; des jeux et des logiciels à vous mettre à genoux, présentés en avant-première par les plus grands éditeurs de softs... sans oublier les nouveaux croco-pins qui vont faire fureur sur vos blousons !
Bien sûr, on peut emmener ses parents. L'Amstrad Expo 90, c'est aussi toute la micro-informatique professionnelle. Ça aussi, c'est unique.
Alors, tenez-vous prêts : du 16 au 19 novembre, il y a du nouveau à se mettre sous la dent, Porte de Versailles. Informations sur 3615 Amstrad.

6e SALON AMSTRAD
DU 16 AU 19 NOVEMBRE
DE 10H A 19H
PARC DES EXPOSITIONS
PORTE DE VERSAILLES
HALL 8

LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS

AMSTRAD

née, mais elle semblait prometteuse. Activision maintient également la conversion très attendue de **R-Type II**, mais seul le jeu d'arcade était visible. En revanche, on pouvait jouer à **Spindizzy II**, qui est un superbe remake de *Spindizzy* (un grand hit sur 8 bits il y a trois ans). Là encore, le jeu est très réussi, tant en ce qui concerne la réalisation que la jouabilité. D'autre part, nous avons pu voir tourner une démo d'un programme très intéressant, dont le nom n'a pas encore été choisi. Il s'agit d'un simulateur de vol très simplifié, qui permet de participer à des combats aériens, lors des deux guerres mondiales et des conflits plus récents, aux commandes d'avions de l'époque. Ce programme permet également de mélanger les époques : par exemple, vous pouvez affronter les vieux coucous de la Guerre de 14 aux commandes d'un chasseur moderne, ou l'inverse. Quant à la branche américaine d'Activision, elle s'oriente résolument vers les consoles et l'on pouvait découvrir les deux premiers titres sur *NES Nintendo* : **Red Gravity** et **Ghostbusters** (aucun rapport avec les précédents *Ghostbusters* d'Activision sur micro). Autre signe que cet éditeur moribond ne se porte pas aussi mal que cela : Activision vient de signer un accord de distribution avec Hewson, pour deux jeux très attendus. **Nebulus II**, la suite du génial jeu de plates-formes qui remporta un Tilt d'or en 1989. Le jeu est pratiquement terminé et les graphismes sont superbes. **Paradroid 90** est un remake d'un grand succès sur *Commodore 64*, qui est réalisé par Andrew Braybrook à qui l'on doit des chefs-d'œuvres comme *Uridium* ou *Rainbow Islands*.

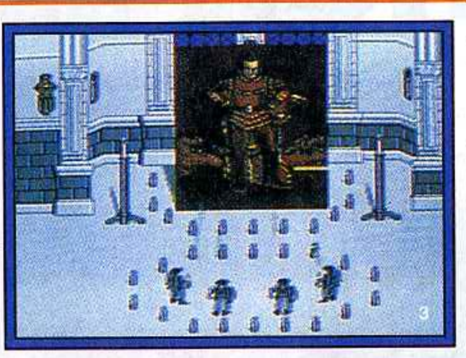


Photo 3 : Ghostbusters II d'Activision qui se concentre dorénavant sur la console Nintendo.



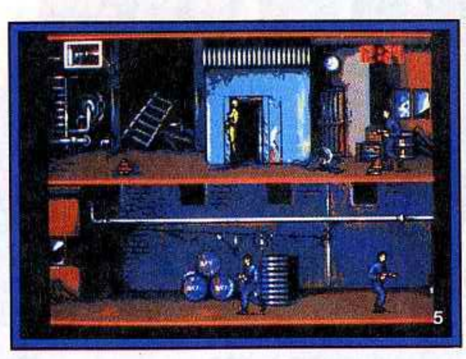
Photo 4 : Night Shift de Lucasfilm où vous jouez les ouvriers zélés dans une usine de jouets sur PC.

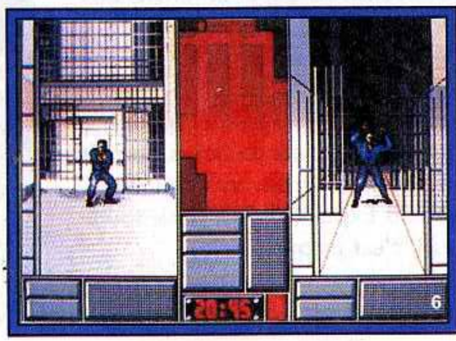
HEWSON : offrait un stand fort calme, mais il est vrai que leurs deux meilleurs titres étant distribués par Activision, ils n'avaient pas grand-chose à montrer. La seule nouveauté présentée était **Deliverance**, la suite de *Stormlord* que nous testons dans ce numéro.

GREMLIN en revanche, connaissait une ambiance bien plus joyeuse. Une compétition permanente opposait deux joueurs sur *Lotus Esprit Turbo Challenge* (voir le test sous la rubrique Hit). Nous avons pu voir une version provisoire de **Team Suzuki**, une simulation de moto qui semble fort intéressante. Le jeu est en 3D surfaces pleines et la scène est représentée du point de vue du conducteur, avec le paysage qui bascule lorsque vous vous penchez pour prendre un virage. D'autre part, Gremlin développe actuellement un programme nommé **Celica GT4 Rallye**, qui devrait être la simulation de rallye la plus réaliste à ce jour.

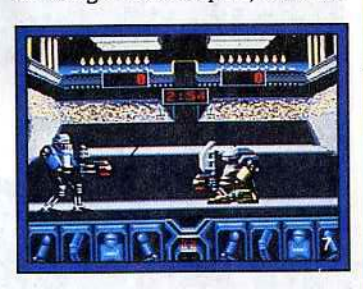
MINDSCAPE affichait le même optimisme grâce à la qualité de ses nouveautés. En effet, cet éditeur qui adopte actuellement une politique très dynamique, vient de s'offrir le concours de programmeurs célèbres. Tony Crowther, une des stars de la programmation britannique, à qui l'on doit des jeux comme *Bombuzal* ou *Monty Hole*, présentait son premier jeu : **Captive**, un grand jeu dans la lignée de *Dongeon Master*. D'autre

Deux jeux d'action de Millenium : Outlands sur Atari ST (photo 1) et Hill Billy sur Amiga (photo 2).





Chez Infogrames : Alcatraz sur ST (photos 5 et 6) et Metal Master sur ST (photo 7).



CES

part, l'équipe de Distinctive (*Test Drive I* et *II*) vient également de rejoindre Mindscape, afin de réaliser trois simulations sportives en 3D surfaces pleines. Les deux premières sont testées dans ce numéro (il s'agit de *Skid Marks* et de *4 D Boxing*), et la troisième sera une simulation de tennis. D'autre part, Mindscape distribue désormais un nouvel éditeur américain nommé Three-Sixty, qui devrait faire beaucoup parler de lui l'année prochaine. En effet, les deux programmes de Three-Sixty sur *PC* sont particulièrement impressionnants. **The Blue Max** est un grand jeu d'action qui vous propose de livrer des combats aériens aux commandes d'un biplan de la Première Guerre mondiale. Tout y est : superbes graphismes, animation rapide, angles de vue différents, etc. De plus, il est possible de combattre l'un contre l'autre, soit sur le même ordinateur, soit par modem. **Das Boot** est une superbe simulation de sous-marins qui risque fort de reléguer *Silent Service* au rayon des antiquités. Il est vraiment surprenant de découvrir des programmes d'une telle qualité chez un nouvel éditeur.

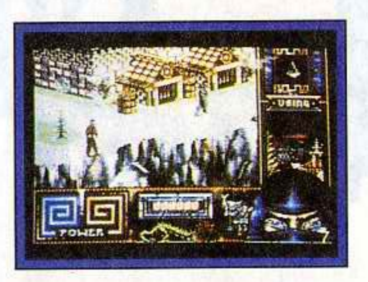
SNK : l'éditeur de jeux d'arcade japonais était venu annoncer la distribution officielle de la console *Neo-Geo* en Europe. En France, c'est Guillemot qui a été choisi pour promouvoir cette machine. Lors de sa commercialisation dans notre pays, la *Neo-Geo* coûtera aux environs de 3 000 F et les jeux un peu moins de 2 000 F. On pouvait voir deux nouveautés qui sortiront très prochainement. Il s'agit de **The Super Spy**, une variante d'*Operation Wolf*, et de *Cyber Lip*, un très beau jeu de plates-formes. SNK devrait publier huit nouveaux titres dans le courant de l'année prochaine. Si vous êtes intéressés, je vous conseille de faire de sérieuses économies au plus vite.

AMSTRAD occupait un grand stand pour présenter sa nouvelle console. De nombreux programmes, dont la plupart n'étaient pas totalement terminés, tournaient sur les consoles du stand, ainsi que sur des moniteurs disposés en divers endroits du CES. On pouvait voir *Burnin' Rubber*, *Tennis Cup*, *Batman*, *Barbarian II*, *Switchblade*, *Great Courts* et bien d'autres encore. Toutefois, il faut reconnaître qu'il y avait bien moins de public qu'au stand Virgin.

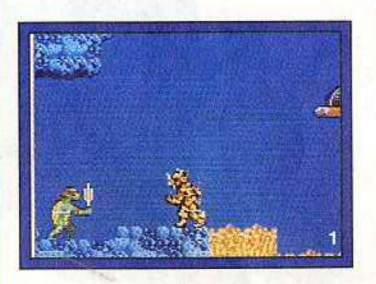
VIRGIN : là, la *Megadrive* tenait la vedette et le public se pressait pour faire une partie de *Golden Axe* ou de *Revenge of Shinobi*. Mais la *Sega Master System* était également très bien représentée, car il est évident que Virgin n'a aucunement l'intention d'aban-



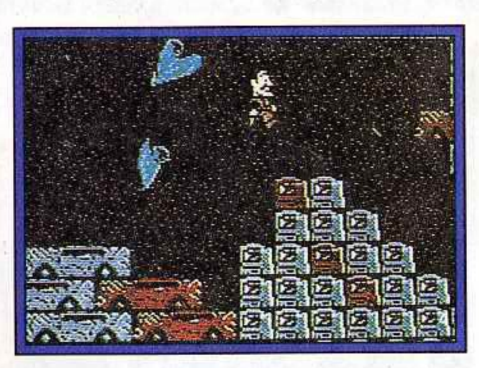


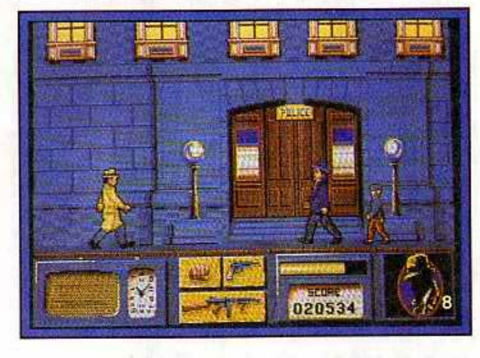


Deux autres jeux venant de Millenium : Warlock, the Avenger, la suite des fameux Druid sur Amiga (photo 3) et Horror Zombies from the Crypt, un jeu d'action sur Atari ST (photo 6). System 3, enfin, prépare une bombe ! Last Ninja III va bientôt sortir sur Commodore 64 et plus tard sur Amiga (photo 7).










Sur Amiga : De Mirrorsoft, Ninja Teenage Mutant Turtles (photo 1), Tentacle de Millenium (photo 2) et Warth of the Demon de Readysoft (photo 5).



Rad Gravity d'Activision sur console Nintendo (photo 4) et Dick Tracy de Dysney Software sur Amiga (photo 8).







De la société allemande, Thalion Software : Wings of Death, un shoot'em up assez spectaculaire sur Amiga (photos 9 et 11).

donner cette console. Parmi les nombreuses nouveautés présentées, on remarquait les premières cartouches réalisées par US Gold. Il s'agit de programmes qui ont déjà fait leurs preuves sur micro : *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Impossible Mission*, *Gauntlet* et *Paperboy*. En ce qui concerne les nouveaux programmes Sega, on pouvait découvrir **Super Monaco Grand Prix, Eswat, Collums**, ainsi qu'un grand classique des jeux de rôle : **Ultima IV**.

BANDAI (le distributeur des produits Nintendo), qui était absent l'année dernière, était venu présenter le *Game Boy* et promouvoir la console 8 bits, qui progresse lentement, mais sûrement, en Europe. Fidèle à sa politique, Bandai se gardait bien de montrer la moindre nouveauté.

Mais, à côté des grands stands occupées par des boutiques britanniques qui vendaient la *Megadrive* et le *Game Boy*. Alors que Virgin et bandai ne présentaient que les tous premiers jeux sur ces machines, les boutiques disposaient de toutes les dernières cartouches.

C'est un phénomène nouveau, qui n'a pas fini de faire des vagues dans cette profession. Virgin réagit déjà, en annonçant que, d'ici la fin de l'année, les nouveautés sur la console *Megadrive* seront publiées simultanément au Japon et en Europe.

Les softs présentés dans cet article ne constituent qu'une faible partie des titres annoncés comme étant disponible dans les quatre mois à venir. L'expérience nous a montré que les dates données par les éditeurs ne sont qu'indicatives et sont rarement respectées ! Un conseil : ayez l'œil sur les titres que vous attendez et surtout armez vous de patience !

Dany Boolauck
et Alain Huyghues-Lacour

Virgin Mastertronics se lance dans le jeu d'aventure avec Alice in Wonderland sur PC (photo 10).

Renagade de la nouvelle société créée par les Bitmap Brothers présente son premier titre : Gods sur Atari ST (photo 12).

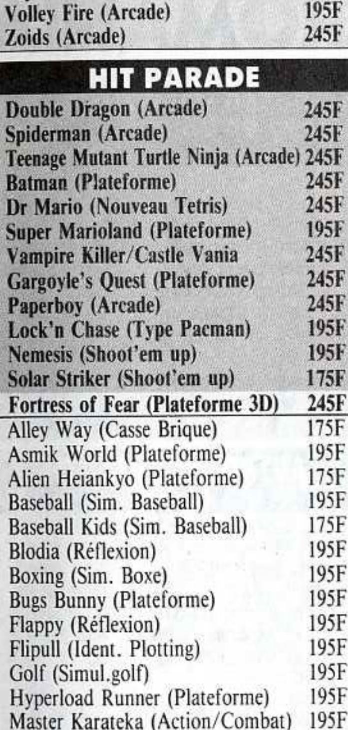
LA GAMEBOY, UNE QUALITE DE JEU INCOMPARABLE

NOUVEAUTES

Beach Volley (Sim.volley)	245F
Boulder Dash (Arcade)	245F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Burai Fighter (Arcade)	195F
Card Games (Jeux de Cartes)	195F
Cosmo Tank (Arcade)	195F
Dead Heat Scrambble (Course Auto)	195F
Dextérity (Réflexion)	195F
Duck Tale (Plateforme)	245F
F1 Boy (Course Auto)	245F
F1 Race (Course Auto)	245F
Ghostbusters 2 (Arcade)	245F
Ghost'n Gobblins (Arcade)	245F
Lunar Lander (Arcade Espace)	245F
Monter Track (Tout Terrain 4X4)	245F
Pipe Dream (Réflexion)	195F
Pitman (Plateforme)	195F
Pro Wrestler (Simul. Catch)	245F
Ranma 1/2 (Arcade)	195F
Saki Dai Boken (Kung fu)	245F
Skate or Die (Skateboard)	245F
Super Chinese Land (Plateforme)	195F
Volley Fire (Arcade)	195F
Zoids (Arcade)	245F



HIT PARADE



Double Dragon (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Teenage Mutant Turtle Ninja (Arcade)	245F
Batman (Plateforme)	245F
Dr Mario (Nouveau Tetris)	245F
Super Marioland (Plateforme)	195F
Vampire Killer/Castle Vania	245F
Gargoyle's Quest (Plateforme)	245F
Paperboy (Arcade)	245F
Lock'n Chase (Type Pacman)	195F
Nemesis (Shoot'em up)	195F
Solar Striker (Shoot'em up)	175F
Fortress of Fear (Plateforme 3D)	245F
Alley Way (Casse Brique)	175F
Asmik World (Plateforme)	195F
Alien Heiankyo (Plateforme)	175F
Baseball (Sim. Baseball)	195F
Baseball Kids (Sim. Baseball)	175F
Blodia (Réflexion)	195F
Boxing (Sim. Boxe)	195F
Bugs Bunny (Plateforme)	195F
Flappy (Réflexion)	195F
Flipull (Ident. Plotting)	195F
Golf (Simul.golf)	195F
Hyperload Runner (Plateforme)	195F
Master Karateka (Action/Combat)	195F

SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES

Mickey Mouse (Plateforme)	195F
Motocross Maniacs	195F
Northstar Ken (Kung Fu)	245F
Othello (Réflexion)	195F
Penguin Land (Plateforme)	195F
Pinball Party (Flipper)	195F
Popeye (Labyrinthe)	195F
Puzzle Boy/Kwirk (Réflexion)	195F
Puzzle Road/Daedalian Opus (Puzzle)	195F
Puzznik (Réflexion)	245F
QBillion (Réflexion)	195F
Qix (Réflexion)	175F
Quarth (Arcade/Réflexion)	195F
Revenge Gator (Flipper)	245F
SD (Wargame)	195F
SD Rupan 3 (Tableau)	195F
Snoopy (Arcade)	175F
Soccerboy (Sim.Football)	195F
Sokoban/Boxxle (Réflexion)	195F
Space Invaders (Shoot'em up)	195F
Space Warrior (Tableau)	195F
Tasmania Story (Plateforme)	195F
Tennis (Sim. tennis)	175F
World Bowling (Sim.bowling)	195F

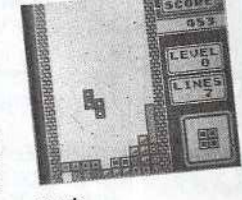
OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA

LA CONSOLE + 3 jeux 990 F (Tétris, Double Dragon, SuperMarioland)

+ Les écouteurs stéréo + Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux



Double Dragon



Tetris



Super Marioland

Plus de 60 titres disponibles à partir de 175 F

LA CONSOLE + TETRIS 590 F

+ Les écouteurs stéréo
+ Le cable vidéo link permettant de relier 2 Gameboy entre eux

LA BOUTIQUE DU GAMEBOY

LIGHT BOY 275 F

Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



BOITIER GAMEBOY NEXSOFT 199 F

En matière plastique rigide, pour porter en bandoulière votre gameboy, 4 jeux, le casque vidéo et le cable de liaison.

SACOCHE GAMEBOY 199 F

En tissus plastifié, pour porter à la ceinture votre gameboy, 4 jeux, le casque stéréo et le cable de liaison.

Gameboy est une marque déposée de Bandaï-Nintendo

MICROMANIA publie le 1er catalogue des meilleurs jeux disponibles sur Gameboy et Lynx

Catalogue gratuit dans les magasins MICROMANIA



La console ATARI LYNX + 4 jeux (Surf, BMX, Skate Board, Footbag)

1490F

La LYNX de Atari, La 1re console de jeux portable avec un écran couleur !

Hit Parade

Klax	275F
Slime World	275F
Blue Lightening	275F
Chip Challenge	275F
Electrocop	275F
Gates of Zendocon	275F
Gauntlet	275F

Autres Titres à venir:

Shangai	275F
Rampage (Larry the lab..)	275F
Xenophobe	275F
Zarlord Mercenary	275F
Red Baron	275F
Vindicators	275F
3D Barrage	275F
Road Blasters	275F
Tournament Cyberball	275F
Ninja Gaiden	275F
Chekered Flag	275F
APB	275F
Scrapyard Dog	275F
Paperboy	275F
Rygar	275F
720°	275F
NFL Superbowl foot	275F
3D Barrage,	275F
Tournament Cyberball	275F
Turbo Sub	275F
War Birds	275F
Miss Pac Man	275F
UP Shot	275F
World Cup Soccer	275F
Grid Runner	275F
All Star Basketball	275F
Pacland	275F
Pinball Shuffle	275F
STUN Runner	275F
Xybots	275F
Rolling Thunder	275F
Viking Child	275F

PC COMPATIBLES

COMPILATIONS

POWER CRASH 299F — NOUVEAU
+Out Run
+Thunderblade
+Forgotten Worlds
+Strider
+Last Duel

NOUVEAU

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

PC GOLD HIT 2 299F — NOUVEAU
+ E Motion
+Indiana Jones Action
+Moonwalker
+Heavy Metal

ACTION D'ENFER 249F
+Double Dragon
+ Platoon
+ Crazy Cars
+ Daley Thompson Olympic Challenge

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299 F
Texte à l'écran et manuel en francais

HIT PARADE

INFESTATION	299F
ITALY 90	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
LES VOYAGEURS DU TEMPS	
....LA MENACE.......	299F
LHX ATTACK CHOPER	399F
MIDWINTER	349F
SILENT SERVICE 2	349F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BETRAYAL	349F
BILLY THE KID	299F
CAPTIVE	299F
CRIME WAVE	299F
EPIC	299F
FIRE AND FORGET 2	269F
F29 RETALIATOR	299F
GOLD OF THE AZTECS	299F
INT. SOCCER CHALL.	299F
LEGEND OF BILLY BOULD	299F
LES INCORRUPTIBLES	249F
MEAN STREETS	299F
MONTY PYTHON	249F
MURDER	249F
NIGHTBREED (Avent.)	N.C.
OPERATION HARRIER	249F
OPERATION STEALTH	299F
OPERATION STEALTH (256 COULEURS)	349F
RA	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SIMEARTH	249F
STUN RUNNER	299F
UMS 2	349F
VAXINE	249F
WONDERLAND	349F

MANETTE KONIX	195F
MANETTE KONIX +CARTE	295F
QUICKJOY M5	199F
10 DISQ 51/4 DF.DD.	49F

** à paraître*

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
BADLANDS	249F
BARD'S TALE 3	299F
BATTLE COMMAND	299F
BATTLE CHESS 2	299F
BATTLE MASTER	299F
BLOODWYCH	249F
BUCK ROGERS	299F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CRASH COURSE	299F
DUNGEON MASTER	399F
DYNASTY WARS	249F
FALCON V 3.0	349F
IMPERIUM	249F
INTERCEPTOR (SSI)	299F
INT. SOCCER CHALL.	249F
IT CAME FROM DESERT	299F
KICK OFF 2	299F
LORDS OF THE RINGS	299F
LORDS OF RISING SUN	249F
MASTERBLAZER	249F
MONKEY ISLAND	299F
MUDS	249F
NIGHT SHIT	299F
OPERATION HARRIER	249F
REACH FOR SKIES	349F
RIDERS OF ROHAN	249F
SECRET WEAPONS	349F
SNOWSTRIKE	249F
STORMOVIK	299F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	299F
TEEN AGE MUTANT TURT	249F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
TV SPORT BASKETBALL	299F
WELLTRIS	259F



LES NOUVEAUTES D'ABORD !

BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

BUDOKAN	249F	DOUBLE DRAGON 2	249F	PGA GOLF	249F
CENTURION	249F	F19 STEALTH FIGHTER	385F	POPULOUS	249F
CODENAME ICEMAN	449F	FLIGHT OF THE INTRUDER	349F	POPULOUS DATA DISC	99F
COLOSSUS CHESS X	249F	FOUNTAIN OF DREAMS	249F	SIM CITY	299F
CONQUEST OF CAMELOT	449F	INDY 500	249F	TENNIS CUP	249F
DAVID WOLF	399F	LAST NINJA 2	249F	ULTIMA VI	299F
DE LUXE PAINT 2 FRANCAIS	985F	M1 TANK PLATOON	399F	WOLF PACK	349F
		MIGHT AND MAGIC2	299F		

1 an de garantie sur tous les logiciels

AMIGA

COMPILATIONS

LES GUERRIERS NINJA 275F — NOUVEAU
+Shinobi
+Double Dragon 2
+ Ninja Warriors

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F — NOUVEAU
+Batman The Movie
+Indiana Jones Action
+Robocop
+Ghostbusters 2

LES CHEVALIERS 249F — NOUVEAU
+ Black Tiger
+ Dynasty Wars
+ Strider
+Ghouls'n Ghosts

SEGA ARCADE TURBO 199F — NOUVEAU
+ Turbo Out Run
+ Crackdown
+ Super Wonderboy
+ Thunderblade

NOUVEAU

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX.
110 mètre Haies,lancer du marteau, saut à la perche,barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol,ski de vitesse....

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+New Zealand Story +Rainbow Island
+SuperWonderboy + Bubble Bobble

WHEELS OF FIRE 299F
+Chase HQ +Turbo Out Run
+Hard Drivin' +Powerdrift

EDITION N°1 249F
+ Silkworm + Double Dragon
+ Xenon + Gemini Wing

LES JUSTICIERS N°2 249F
+Ghostbusters 2 +Cabal
+Opération Thunderbolt

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action +The Strider
+Forgotten Worlds +Vigilante

HIT PARADE

APPRENTICE	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
GOLD OF THE AZTECS	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF FAERG.	299F
LOST PATROL	249F
NIGHT BREED (ACTION)	249F
SHADOW WARRIORS	249F
OPERATION STEALTH + COMPACT DISC	299F
SHADOW OF THE BEAST 2	349F
THE IMMORTAL	249F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CRIME WAVE	249F
EPIC	249F
LEGEND OF BILLY BO...	249F
LOTUS TURBO ESPRIT	249F
M 1 TANK PLATOON	299F
MEAN STREETS	249F
MONTY PYTHÓN	199F
MURDER	249F
NIGHT BREED(AVENT.)	249F
PLOTTING	249F
POWERMONGER	249F
PUZZNIK	249F
ROBOCOP 2	249F
SECRET AGENT	249F
STRIDER 2	249F
STUN RUNNER	249F
SUPREMACY	299F

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER* (suite)

TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
UN SQUADRON	249F
VAXINE	249F
E-SWAT	249F
LINE OF FIRE	249F
NARC	249F
S.C.I.	249F

AUTRES NOUVEAUTES*

ALPHA WAVES MENTAL	259F
AWESOME	349F
BETRAYAL	299F
BAD LANDS	249F
CADAVER	249F
CAPTIVE	249F
CARTHAGE	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CHAMPION OF THE RAJ	249F
CHAOS STRIKES BACK	249F
CENTURION	249F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
FINAL BATTLE	249F
GOLDEN AXE	249F
INDY 500	249F
INT.SOCCER CHALL.	249F
JUDGE DREDD	199F
LOTUS TURBO ESPRIT..	249F
MAGIC FLY	249F
MASTER BLAZER	249F
MURDERS IN SPACE	249F
MUDS	249F
MYSTICAL	249F
NIGHT SHIFT	249F
NITRO	249F
OPERATION HARRIER	249F
PANG	249F
RA	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

RICK DANGEROUS 2	249F
SPEEDBALL 2	249F
SPELLBOUND	199F
SPINDIZZY 2	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
TEENAGE MUT.TURTLES	249F
ULTIMA V	299F
UMS 2	299F
WOLF PACK	299F
WAR JEEP	249F

688 ATTACK SUB	249F
BATTLE MASTER	299F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BUDOKAN	249F
DE LUXE PAINT 3(FRANCAIS)	749F
FIRE AND FORGET 2	269F
IMPERIUM	249F
ITALY 90 (LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	249F
KICK OFF 2	249F
KING QUEST 4	349F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	289F
NEW YORK WARRIORS	199F
PIRATES	249F
SNOWSTRIKE	249F
TURRICAN	249F
VENUS	199F
WINGS	299F

EDITION SPECIALE

INDY AVENTURE
+ ZAC MAC CRACKHEN
299 F
Texte à l'écran et manuel en français

ATARI ST/STE SEGA

LES CHEVALIERS 249F
STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER

NOUVEAU

LES STARS DE HOLLYWOOD 249F
BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

NOUVEAU

LES GUERRIERS NINJA 275F
SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

SEGA ARCADE TURBO 249F
TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ DYNAMITE DUX
+ THUNDERBLADE

NOUVEAU

WHEELS OF FIRE 299F
+ Chase HQ,
+ Turbo Out Run
+ Hard Drivin
+ Powerdrift

LE MONDE DES MERVEILLES 249F
+ New Zealand Story
+ Rainbow Island
+ SuperWonderboy
+ (Dynamite Dux, Bubble Bobble)

LES JUSTICIERS 2 249F
+ Ghostbuster 2
+ Cabal
+ Opération Thunderbolt

LES JUSTICIERS 249F
+ Dragon Ninja
+ Robocop
+ Rambo 3

LES AVENTURIERS 249F
+ Indiana Jones Action
+ The Strider
+ Forgotten Worlds
+ Vigilante

EPYX SPORTING GOLD 299F
21 EPREUVES DE SPORT PAR EPYX
110 m haie, lancer du marteau, saut à la perche, barres assymétriques, bobsleigh, plongeon de haut vol, ski de vitesse...

EDITION N° 1 249F
+ Silkworm
+ Double Dragon
+ Xénon
+ Gemini Wing

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

APPRENTICE	249F
BATTLE COMMAND	249F
BILLY THE KID	249F
CRIME WAVE	249F
EPIC	249F
GOLDEN AXE	249F
KILLING GAME SHOW	249F
LEGEND OF BILLY BOULDER	249F
LOTUS TURBO ESPRIT	249F
M 1 TANK PLATOON	349F
MASTER BLAZER	249F
MEAN STREETS	249F
MURDER	249F
PANG	249F
PLOTTING	249F
POWERMONGER	249F
PUZZNIC	249F
RA	249F
ROBOCOP 2	249F
STRIDER 2	249F
STUNRUNNER	249F
TOKI	249F
TOTAL RECALL	249F
VAXINE	249F
E-SWAT	249F
LINE OF FIRE	249F
NARC	249F
S.C.I.	249F

* *à paraître*

AUTRES NOUVEAUTES

ADIDAS CHAMPION CHIP	249F
ALCATRAZ	249F
ALPHA WAVES MENTAL	259F
BAD LANDS	249F
BLADE WARRIOR	249F
CAPTIVE	249F
CELICA GT4 RALLY	249F
CENTURION	249F
CHAMPION OF RAJ	249F
CHESS SIMUL.	259F
CHUCK YEAGER 2.0	249F
COSMOS	249F
COUGAR FORCE	269F
DRAGON FLIGHT	249F
FINAL BATTLE	249F
FLIGHT OF INTRUDER	299F
FOOTBALL SIM.	209F
GREMLIN 2	199F
HEROES QUEST	349F
INTERNAT. 3 D TENNIS	249F
INT. SOCCER CHALL.	249F
IT CAME FROM THE DESERT	299F
JUDGE DREDD	199F
KILLING GAME SHOW	249F
LOST PATROL	249F
LOTUS TURBO ESPRIT ..	249F
MAGIC FLY	249F
MATRIX MARAUDERS	199F
METAL MASTERS	249F
MONTY PYTHON	199F
MUDS	249F
MYSTICAL	249F
NIGHTSHIFT	249F
NITRO	249F
OMNICRON CONSPIRACY	249F

AUTRES NOUVEAUTES (suite)

OPERATION HARRIER	249F
RICK DANGEROUS 2	249F
SNOWSTRIKE	199F
SPEEBALL 2	249F
SPINDIZZY 2	249F
SUPER OFF ROAD RACER	249F
SUPREMACY	299F
TEEN AGE MUT. TURTLES	249F
THE LIGHT CORRIDOR	259F
UMS 2	299F
UN SQUADRON	249F
WAR JEEP	249F

HIT PARADE

BATTLE MASTER	249F
CADAVER	249F
F19 STEALTH FIGHTER	289F
F29 RETALIATOR	249F
FIRE AND FORGET 2	269F
GOLD OF THE AZTECS	249F
LEGEND OF FAERGHAIL	299F
NIGHT BREED ACTION	249F
OPERATION STEALTH + LE COMPACT DISC	299F
SHADOW WARRIORS	199F
SECRET AGENT	199F
TURRICAN	249F
SHADOW OF THE BEAST	249F
DE LUXE PAINT	499F
NIGHT BREED (AVENT.)	249F
SPELLBOUND	199F

EDITION SPECIALE
INDY AVENTURE + ZAC MAC CRACKHEN 299 F
Texte à l'écran et manuel en français

ANARCHY	199F
BACK TO THE FUTURE 2	249F
BATTLE OF BRITAIN	299F
BSS JANE SEYMOUR	249F
DRAGON'S BREATH	249F
DUNGEON MASTER+CHAOS	299F
FALCON MISS. DISK 2	199F
FIRE AND BRIMSTONE	249F
FLOOD	249F
IMPERIUM	249F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	199F
IVANHOE	199F
KICK OFF 2	249F
LAST NINJA 2	249F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	199F
LEISURE SUIT LARRY 3	399F
LOOM	299F
MAUPITI ISLAND	289F
MIDNIGHT RESISTANCE	249F
MIDWINTER	279F
OCEAN BEACH VOLLEY	199F
ORIENTAL GAMES	249F
POPULOUS	249F
POPULOUS (DATA DISK)	99F
PROJECTYLE	249F
SIM CITY	299F
TENNIS CUP	249F
THE IMMORTAL	249F
TIE BREAK	249F
ULTIMATE GOLF	249F
VENUS	199F

CONSOLE SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749F	MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	145F
CONSOLE SEGA + LE PISTOLET	1049F	LUNETTES 3D	309F
PISTOLET SEGA	269F	MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL STICK SEGA	139F		
RAPID FIRE SEGA	109F		

PRIX EXCEPTIONNELS

Enduro Racer	99F
Fantazy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

NOUVEAUTES

Aérial Assault	325F
Alex Kidd in Shinobi World	329F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dead Angle	295F
Double Hawk	285F
Fire and Forget 2	295F
Golfa Mania	295F
Golden Axe	325F
RC Grand Prix	325F
Spell Caster	325F
Ultima IV	325F
World Games	285F

HIT PARADE

Altered Beast	325F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	325F
Chase HQ	325F
Ghostbusters	295F
Opération Wolf	325F
Psycho Fox	325F
R Type	325F
Shinobi	325F
Tennis Ace	325F
Vigilante	325F
Wonderboy 3	325F
Wonderboy M.L.	295F
World Soccer	285F
Y'S	395F

After Burner	325F
Alien Syndrome	295F
ALex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Aleste Powerstrike	255F
American Baseball	295F
American Pro Football	295F
Assault City	295F
Black Belt	285F
Bomber Raid	295F
California Games	295F
Captain Silver	295F
Casino Games	295F
Choplifter	285F
Double Dragon	325F
Dynamite Dux	325F
Fantazy Zone 2	295F
Galaxy Force	325F
Golvellius	325F
Great Basketball	285F
Kenseiden	295F
Lord of the Sworld	325F
Monopoly	295F
Out Run	325F
Out Run 3D	315F
Phantazy Star	395F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
Scrambble Spirits	295F
Shooting Games	285F
Space Harrier	295F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Wanted	285F
Wonderboy	285F
Zaxxon 3D	315F
Zillion 2	285F

Les nouveautés sont d'abord dans les magasins MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13
Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h*

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann - Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris — Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS — Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

* Sauf le Dimanche : ouvert jusqu'à 20 h

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

Des compilations GEANTES

LES GUERRIERS NINJA — NOUVEAU
149/199 F
+ SHINOBI
+ DOUBLE DRAGON 2
+ NINJA WARRIORS

LES STARS DE HOLLYWOOD — NOUVEAU
149/229 F
+ BATMAN LE FILM
+ INDIANA JONES ACTION
+ ROBOCOP
+ GHOSTBUSTERS 2

LES CHEVALIERS — NOUVEAU
149/199 F
+ STRIDER
+ GHOULS'N GHOST
+ DYNASTY WARS
+ BLACK TIGER
+ LED STORM (GRATUIT)

10 JEUX SPECTACULAIRES — NOUVEAU
149/199 F
+ IMPOSSAMOLE
+ E MOTION
+ HOT SHOT
+ SKATE CRAZY
+ FOOTBALLER OF THE YEAR 2
+ STREET FIGHTER
+ SIDE ARMS
+ ROAD RUNNER
+ BUTCHER HILL
+ NIGHT RAIDER

LA COLLECTION N° 2 — NOUVEAU
175/249 F
+ DRAGON NINJA
+ OCEAN BEACH VOLLEY
+ WEC LE MANS
+ WONDERBOY
+ TIME SCANNER
+ ARKANOID 2
+ BUBBLE BOBBLE
+ MATCH DAY 2
+ BASKET MASTER
+ SUPERSPRINT

SEGA ARCADE TURBO — NOUVEAU
149/199 F
+ TURBO OUT RUN
+ CRACKDOWN
+ SUPER WONDERBOY
+ ENDURO RACER

WHEELS OF FIRE
149/249 F
+ CHASE HQ
+ TURBO OUT RUN
+ HARD DRIVIN'
+ POWERDRIFT

LES JUSTICIERS N°2
149/199 F
+ GHOSTBUSTERS 2
+ CABAL
+ OPER. THUNDERBOLT

EDITION N°1
129/249 F
+ SILKWORM
+ DOUBLE DRAGON
+ XENON
+ GEMINI WING

LE MONDE DES MERVEILLES
149/199 F
+ NEW ZEALAND STORY
+ RAINBOW ISLAND
+ SUPER WONDERBOY
+ BUBBLE BOBBLE

LES AVENTURIERS
149/199 F
+ INDIANA JONES ACTION
+ THE STRIDER
+ VIGILANTE
+ FORGOTTEN WORLDS

DOUBLE ACTION
149/199 F
+ DOUBLE DRAGON
+ WEC LE MANS
+ REAL GHOSBUSTERS
+ DALEY THOMPSON OLYMP.

LES JUSTICIERS
145/195 F
+ DRAGON NINJA
+ ROBOCOP
+ RAMBO 3

LA COLLECTION
175/245 F
Les 15 Logiciels qui ont fait le succès de l'Amstrad! Arkanoïd, Batman, Rambo, Green Beret, Crazy Cars...

12 JEUX FANTASTIQUES
149/199 F
+ STORMLORD
+ SUPER SCRAMBBLE
+ SKATE CRAZY
+ NIGHT RAIDER
+ ARTURA
+ DARK FUSION
+ GARY LINEKER HOT SHOT
+ ARCADE FOOTBALL
+ TECHNOCOP
+ MOTOR MASSACRE
+ MARAUDER
+ H.A.T.E.

LES MAITRES NINJA
129/179 F
+ DOUBLE DRAGON
+ LAST NINJA 2

TNT
149/249 F
+ HARD DRIVIN'
+ XYBOTS
+ DRAGON SPIRIT
+ TOOBINPOWERDRIFT
+ APB

LES BARBARES
149/199 F
+ BARBARIAN 2
+ RENEGADE 3
+ DOUBLE DETENTE
+ GUERILLA WAR

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

PROMOTIONS EXCLUSIVES MICROMANIA

Cabal	59/99F	Les Incorruptibles	59/99F
Chase HQ	59/99F	Moonwalker	ND/99F
Crackdown	59/99F	Op. Thunderbolt	59/99F
Ghouls'n Ghosts	59/99F	Strider	ND/99F

LES COMPILATIONS

Dix sur Dix	ND/99F	Ocean Dynamite	149/199F
Epyx Action	ND/99F	Epyx 21	
Les Best de US Gold	59/99F	Challenge Olympique	149/199F
Le Monde de l'Arcade	149/199F	12 Jeux Exceptionnels	129/149F

LES 100% A D'OR
149/199F
+ Opération Wolf + Afterburner + R Type + Titan + 1 autocollant inédit + 1 super poster de Miss X

LES VAINQUEURS
149/199F
+ Forgotten World + Thunderblade + Tiger Road + Last Duem + Blasteroids

SUPER PROMOTION MANETTES ET CABLES

Manette US GOLD (plus une montre digitale GRATUITE)	109 F
Manette NAVIGATOR	149 F
Megablaster à Microswitches	79 F
PRO 5000	129 F
CHEETAH MACH1	129 F
CHEETAH 125+	85 F
QUICKJOY JUNIOR	59 F
QUICKJOY JUNIOR STICK	69 F
QUICKJOY 2 PILOT	79 F
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149 F
QUICKJOY V SUPERBOARD	199 F
QUICKJOY INFRA ROUGE	399 F
QUICKJOY M5 PC COMP.	199 F
CORDON pour branchement de deux manettes	49 F
Câble Magnéto AMST.	49 F
Câble d'extension pour Joystick	49 F
Câble de TELECHARGEMENT	49 F
HOUSSE DE PROTECTION	
Housse CPC 464 COUL.	89 F
Housse CPC 464 MONO	89 F
Housse CPC 6128 COUL.	89 F
Housse CPC 6128 MONO	89 F
DISQUETTES VIERGES	
4 Cassettes vierges	29 F
4 Disquettes vierges	99 F
10 Disquettes vierges	195 F

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD DANS LES MAGASINS MICROMANIA

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Réale
Niveau - 2 — Métro et RER Les Halles
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES
GALERIE DES CHAMPS (Galerie Basse)
84, avenue des Champs Elysées
Métro Georges V
RER Charles de Gaulle-Etoile
Tél. 42.56.04.13
Ouvert 7 jours/7 de 11 h à 22 h*

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, bd Haussmann - Espace Loisirs sous-sol
75008 Paris — Métro Havre-Caumartin
Tél. 42.82.58.36

CENTRE COMMERCIAL VELIZY 2
PRINTEMPS VELIZY
Niveau 1, Rayon Musique-Micro
Tél. 34 65 32 91

PRINTEMPS NATION
2125, Cours de Vincennes - 4e Etage
75020 PARIS — Métro RER Nation
Tél. 43 71 12 41

* Sauf le Dimanche ouvert jusqu'à 20 h

LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

AMSTRAD 464/6128

NOUVEAUTES A NE PAS MANQUER*

APPRENTICE	99/149F
BAD LANDS	99/149F
CELICA GT4 RALLY	109/149F
GOLDEN AXE	109/149F
L'ESPION QUI M'AIMAIT	99/149F
LOTUS TURBO ESPRIT	109/149F
MONTY PYTHON	99/149F
NIGHT BREED (ACTION)	109/159F
NIGHTSHIFT	109/159F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
RICK DANGEROUS 2	99/149F
SECRET AGENT	109/159F
SHADOW OF THE BEAST	129/159F
STRIDER 2	109/159F
SUPER CARS	109/149F
SUPER OFF ROAD RACER	109/149F
TEEN AGE MUT.TURTLES	109/149F
TOTAL RECALL	109/159F
ULTIMATE GOLF	149/179F
UN SQUADRON	109/159F
E-SWAT	109/159F
LINE OF FIRE	109/159F
NARC	109/159F

AUTRES NOUVEAUTES*

ADIDAS CHAMP. SOCCER	129/179F
GRAND PRIX CIRCUIT	99/169F
JUDGE DREDD	99/149F
MYSTICAL	N.C.
METAL MASTERS	N.C.
NEW YORK WARRIORS	99/149F
NORTH AND SOUTH	N.C.
PLAYER MANAGER	139/179F
PINBALL SIMULATOR	ND/209F
PUZZNIK	109/159F
SNOW STRIKE	109/149F
STUN RUNNER	99/149F
WORLD CHAMP. SOCCER	99/149F

HIT PARADE

BACK TO THE FUTURE 2	109/149F
BLOODWYCH	99/149F
DYNASTY WARS	109/149F
ITALY 90(LES CHAMPIONS)	99/149F
KICK OFF 2	139/179F
MIDNIGHT RESISTANCE	99/149F
SHADOW WARRIORS	99/149F
SIM CITY	149/199F
TURRICAN	99/149F

* *à paraître*

DES HITS FABULEUX

DRAGON'S OF FLAMME	149/199F
FOOTBALLER OF YEAR	299/149F
INTERNAT. 3D TENNIS	99/149F
LA SECTE NOIRE	ND/179F
LE MANOIR DE MORT	ND/199F
OCEAN BEACH VOLLEY	99/149F
ORIENTAL GAMES	149/199F
PIRATES	ND/145F
RAINBOW ISLAND	99/149F
SHERMAN M4	ND/229F
STORMLORD 2	99/145F
STUNTCAR	99/149F
TARGHAN	ND/199F
TEENAGE QUEEN	99/229F
TENNIS CUP	169/199F
TIE BREAK	99/149F
TIME MACHINE	99/149F
TURBO OUT RUN	99/149F
WILD STREETS	138/179F
WORLD CUP SOCCER 90	99/149F

1 an de garantie sur tous les logiciels

micro CLUB

MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !
BP 114 - 06560 VALBONNE
Tél. 92 94 36 00
Ouvert du lundi au samedi de 8 h à 20 h

2 SUPERS HITS SUR UNE DISQUETTE POUR 99 F SEULEMENT

Les meilleurs titres jamais développés sur Amstrad CPC rééditès dans une collection exceptionnelle.

N°1 Arkanoid 1 + Arkanoid 2 (Casse Brique)	N°9 Platoon + Predator (Action)	N°17 Matchday 2 (foot) + Basket Master (Foot-Basket)
N°2 Gauntlet 1 + Gauntlet 2 (Labyrinthe)	N°10 Crazy Cars + Supersprint (Course auto)	N°18 Wonderboy + Wizzball (Arcade)
N°3 Out Run + Road Blaster (Course auto)	N°11 Bubble Dobble + Flying Shark (Arcade)	N°19 Quartet + Rampage (Arcade)
N°4 Enduro Race + Super Hang On (Course moto)	N°12 Ace of Aces + Infiltrator (Sim. de vol)	N°20 Hypersports + Track'n Field (Sport)
N°5 Intern.Karaté + + Yie Ar Kung Fu (Karaté)	N°13 Renegade + Target Renegade (Combat de rue)	N°21 Thunderblade + 1943 (Arcade) NOUVEAU
N°6 Grysor + Green Beret (Combat)	N°14 Top Gun + Slap Fight (Arcade)	N°22 Road Runner + Metrocross (Arcade) NOUVEAU
N°7 California Games + Winter Games (Sim. sport)	N°15 Rolling Thunder + Rygar (Arcade)	N°23 Nemesis + R-Type (Shoot'em up) NOUVEAU
N°8 Street Fighter + Tiger Road (Combat de rue)	N°16 Daley Thompson + Super Test (Sport)	N°24 Afterburner + Starwars (Arcade Espace) NOUVEAU

NOUVEAU CARTOUCHES POUR L'AMSTRAD 6128 + / 464 + ET CONSOLE AMSTRAD GX 4000

Jeux disponibles

Batman (Action)	295F
Opération Thunderbolt	295F
Barbarian 2	295F
Fire and Forget 2	295F
Tennis Cup (Simulation)	295F
Klax (Réflexion)	295F
No Exit (Action)	295F
Switchblade (Plateforme)	295F

Autres titres à venir

Shadow Warriors (Karaté)	295F
Chase HQ 2 (Course Auto)	295F
Night Breed (Arcade)	295F
Plotting (Réflexion)	295F
Robocop 2 (Action)	295F

Autres titres à venir

Navy Seals	295F
Dick Tracy	295F
Epyx World of Games	295F
Wild Streets (Kung fu)	295F
Crazy Cars II	295F
Tintin sur la Lune (Action)	295F
L'espion qui m'aimait	295F
Spîderman (Arcade)	295F
Toki (Arcade)	295F
Battle Command	295F
Plotting	295F
Pang (Arcade)	295F
Badlands (Arcade)	295F
Stunrunner (Arcade)	295F
Copter 271	295F

Manette Quickjoy 3 Super Charger 99 F

Manette Speedking 99 F

Votre jeu chez vous dans 48 h* en téléphonant au 92.94.36.00 / Livraison garantie par Colissimo

* *Envoi le jour même de la réception de la commande par paquet poste urgent.* ***(ATTENTION, depuis Paris composer le 16.92.94.36.00)***

BON de COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE

T2 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (attention ! Consoles : 50 F)	+ 20 F
Précisez Cassette ☐ Disk ☐ Cartouche ☐ **Total à payer =**	F

NOM ....

ADRESSE ....

....

Code postal .... Tél ....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration — / — Signature :

☐ **T.Shirt PLAY AGAIN** M. L. XL (entourez votre taille)
☐ **T.Shirt HIGH SCORE** M. L. XL. (entourez votre taille)
☐ **Montre MICROMANIA**

Règlement : je joins ☐ un chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **19 F**) pour frais de remboursement - N° de Membre (facultatif)

ENTOUREZ VOTRE ORDINATEUR DE JEUX : AMSTRAD 464 . AMSTRAD 6128 . AMSTRAD 6128+ . AMSTRAD 464+ . GX 4000

SALON DE LA MUSIQUE 90

Maxi softs, mini prix...



Il est rare, du moins en France, qu'un salon ou une exposition soit thématique. C'est pourtant le cas du Salon de la musique qui s'est récemment tenu à Paris. Plus précisemment, du 16 au 18 septembre 1990, à la Grande Halle de la Villette. Pour l'occasion, notre spécialiste maison, a fureté dans le coin micro pour faire le point sur les dernières modes et tendances en matière de musique assistée par ordinateur. Il nous propose de l'accompagner, mélodiquement, bien évidemment ! Alors, allons-y en fanfare et *avanti la musica* !

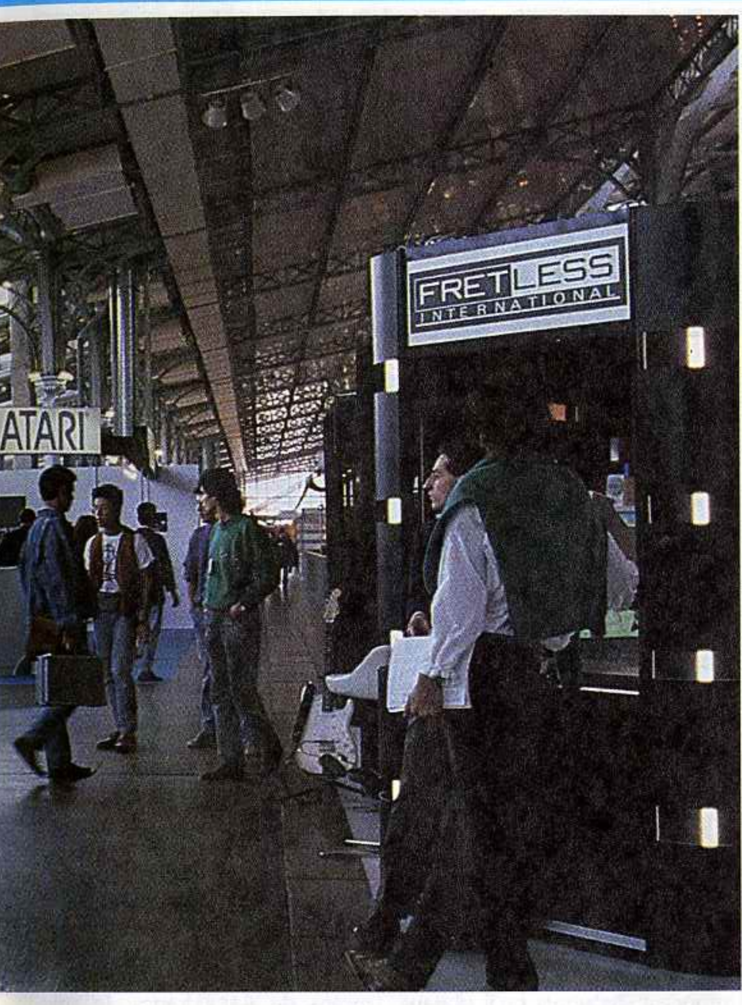
Etrange atmosphère que celle de la mezzanine de ce Salon de la musique cuvée 1990. Regroupés entre un escalier et une passerelle, les stands dédiés à la MAO (musique assistée par ordinateur) se serrent les coudes. Démonstration, vente mais aussi création, l'ordinateur fait salon dans le Salon, oppose les deux grands de la musique micro, *Atari ST* et compatible *PC*, pour un duel sympathique, un affrontement à grands coups de croches et de soupirs. Heureux et comblé, l'utilisateur ne peut que profiter de cette compétition. La MAO est restée trop longtemps sous le joug des pionniers que sont l'*Atari ST* et les softs professionnels réservés aux plus riches musiciens. La tendance est aujourd'hui à la baisse, baisse des prix mais pas de la qualité, ni de la créativité. A l'ouverture aussi, avec un *PC* qui parvient de plus en plus à grignoter sa part du marché. Logiciels éducatifs, séquenceurs, éditeurs de partition, la MAO s'ouvre désormais à tous les utilisateurs, qu'ils soient riches ou non, pros ou novices. *Tilt* a fait le point pour vous sur les nouvelles possibilités de la musique micro. La mezzanine du Salon accueille en fait quatre stands principaux. Le plus important concerne bien sûr la société Saro, mère du célèbre *Pro 24* et surtout de *Cubase*. En face, le stand Atari abrite tout à la fois les sociétés Motet Octet et MPI pour l'éducatif musical et les arrangeurs de la nouvelle génération. Enfin, Fretless, le spécialiste de la MAO PC voit son espace de présentation grossir d'année en année, tandis que le désormais célèbre *Big Boss* montre les traits de son créateur, mangeur de baguette ! A l'écart de cette passerelle, la société Numéra occupe le bas du Salon, avec une très importante bibliothèque de softs MIDI pour *PC, ST* et *Mac*.

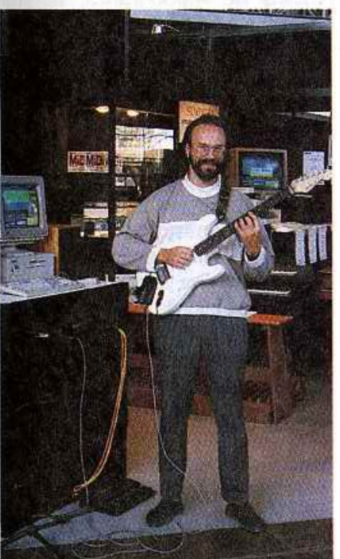
Salon de la musique : le stand de la société Rythm'and Soft, inventeur de Big Boss, un séquenceur MIDI.



PLACE AUX DÉBUTANTS

Qui sont-ils, que nous offrent-ils cette année ? Le plus gros « boom » de la MAO 90 concerne sans doute le domaine des softs éducatifs. Qu'il s'agisse de travailler son style musical, le solfège ou même le maniement de la fameuse norme MIDI, les éditeurs français s'intéressent de plus en plus à ce domaine. Chez RNS, Hervé Garabédian affiche une mine réjouie. Plusieurs centaines d'exemplaires de *Big Boss Plus* vendus durant les journées publiques du Salon de la musique 90, c'est l'aboutissement d'un travail performant et intelligent. « Il y a des novices qui se lancent directement dans l'utili-





Fretless développe un peu plus chaque année le programme Séquence 1000. Ce séquenceur est maintenant aussi performant que ce qui qui se fait de mieux sur Atari ST. Un guitariste interfacé MIDI (à gauche) égrène ses accords sur l'écran d'un compatible.

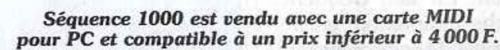
sation de *Big Boss*. Pourquoi ? Tout simplement parce que le programme utilise avant tout un langage musical, pas celui de l'informatique ». Il faut avouer que ce logiciel (dont nous testions la première version sous la rubrique Création du numéro 82 de *Tilt*), est une petite merveille de simplicité et d'efficacité. *Big Boss Plus* est un petit séquenceur dédié aux musiciens soucieux de travailler leur instrument grâce au MIDI. Au menu de cette toute dernière version, l'impression des partitions en temps réel, l'affichage précis des portées à l'écran, la transposition temps réel, le travail main droite ou main gauche et surtout le prix « léger » du programme. Dans l'avenir, RNS apportera à *Big Boss* l'édition en pas à pas et des pistes supplémentaires.

Dans un tout autre domaine, RNS innove encore plus. Le logiciel *Jam*, qui sera sans doute disponible lorsque vous lirez cet article, est un soft de création musicale qui intéressera tous les musiciens qui n'ont pas de temps à perdre, et surtout pas envie de se plonger dans la composition MIDI complexe. Le créateur choisit un rythme parmi diverses séquences importées des disquettes *MIDI File* (des bibliothèques de partitions) ou puisées dans la mémoire de la disquette. Ensuite, il ajoute basse, cuivre, piano, etc..., mais sans jamais avoir à composer une mélodie au clavier d'un synthé. Pour les accords, par exemple, il choisit juste un enchaînement, une mesure de do mineur, puis un fa majeur. Pour la basse, c'est l'ordinateur qui fera coller sa ligne mélodique au rythme et aux accords choisis. Plusieurs opérations permettent ensuite de jongler avec le feeling du morceau. Par exemple, vous pouvez moduler votre ligne de basse en décidant qu'elle devra jouer en même temps que la grosse caisse de la batterie ou, au contraire, partout où ne se trouve pas de guitare. C'est un mode de création intelligent, subtil et accessible aux novices.

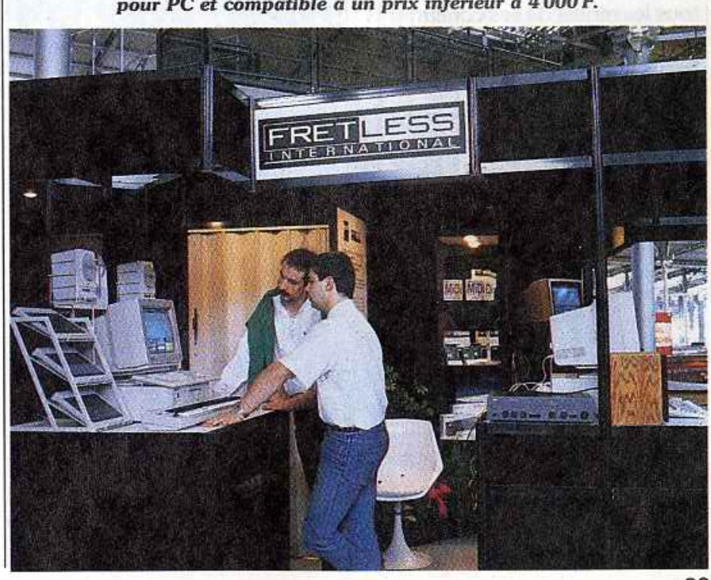
Il permet en fait au débutant d'assimiler les principes de base de l'arrangement. *Jam* est un soft qui séduira beaucoup de monde (il devrait être vendu à moins de 500 francs). Nous le testerons en profondeur dès sa sortie. RNS prévoit, de même, une version *PC* de *Big Boss*, un nouveau séquencer nommé Midnight et un lecteur de séquences, Midi Juke-Box.

Toujours dans le domaine de l'éducation ou de la création dédiée à un large public, les sociétés Motet Octet et MPI semblent connaître des jours heureux. Chez Motet Octet, tout avait commencé, il y a plusieurs années, sur *Oric*. Une école de musique privée, à Perpignan, est encore équipée avec cette fameuse machine... Mais aujourd'hui, c'est le logiciel *Répétition* qui tient le haut du pavé, sur *ST* bien sûr. Pour moins de 1 000 francs, ce soft est un professeur patient et vraiment performant. Les portées sont très lisibles, elles affichent maintenant les nuances. Pour l'édition, le soft est compatible, comme *Jam*, avec les *MIDI File*. Et même si vous voulez travailler un morceau qui n'existe dans aucune bibliothèque MIDI, Motet Octet se charge d'en écrire pour vous la partition. Pour le futur, un logiciel de théorie du solfège est au programme, avec image digitalisée et look plus sympa que celui des salles de conservatoires de l'ancienne génération.

Quant à MPI, aux côtés d'*Eurydice*, d'*Orphée*, de *Clé de sol* ou de *Dictée musicale* (cf rubrique Création), une nouvelle version du célèbre *Notator* vient de voir le jour. *Notator* est sans aucun doute le plus performant des éditeurs de partitions disponibles sur *PC*. Avec cette version « *light* », les qualités du programme original sont en partie conservées, pour un investissement bien moindre, à peine plus de 1 500 F. Un nouveau produit, *Midia*, s'atelle à l'apprentissage de la norme MIDI. Une très bonne initiative, à petit prix là encore (entre 500 et 800 francs). Enfin, *Feeling Partner* est un outil destiné aux amateurs de séquenceurs. C'est un arrangeur qui possède une grande variété de

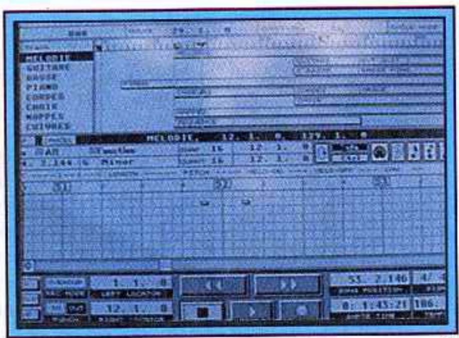


Séquence 1000 est vendu avec une carte MIDI pour PC et compatible à un prix inférieur à 4 000 F.

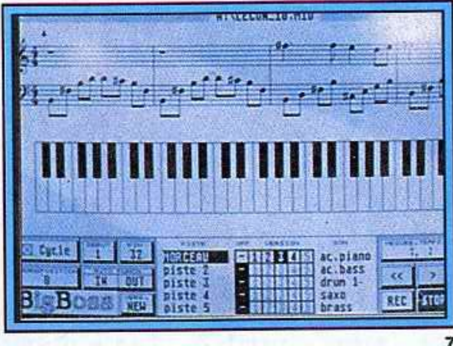


SALON DE LA MUSIQUE

séquences rythmiques et mélodiques. Ce soft créera pour vous des intros, des breaks. Il s'agit d'un musicien qui accompagnera le créateur dans tous ses délires ! La société Saro offre elle aussi un cocktail « baisse financière/hausse de qualité » qui risque de séduire plus d'un amateur. Aux côtés du « grand » *Cubase*, *Cubeat* est sans doute la solution pour de très nombreux utilisateurs de MIDI sur *ST*. Cette version allégée de *Cubase* est seulement dépourvue de quelques fonctions de pointe. Mais attention, l'essentiel des nombreuses qualités qui ont déjà assuré le succès de son père se retrouvent dans les tableaux de ce fils prodigue. Un soft dont il est superflu de vanter à nouveau les mérites !

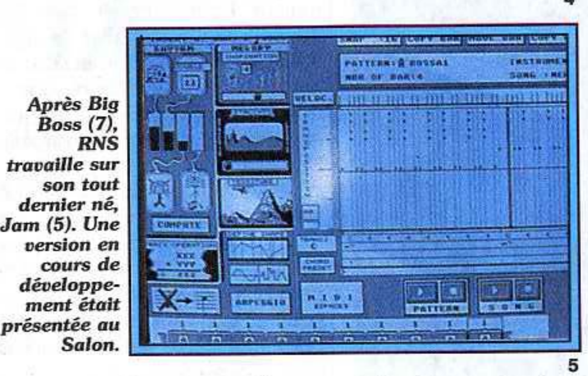


4



6

Les deux petits frères des grands de la MAO : Cubeat (4), fils de Cubase (Saro) et Notator Alpha (6), version allégée de Notator.



5

7

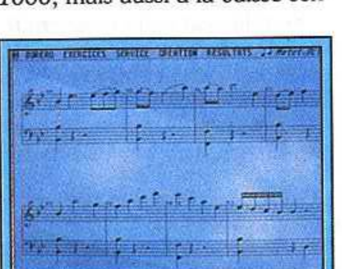
Après Big Boss (7), RNS travaille sur son tout dernier né, Jam (5). Une version en cours de développement était présentée au Salon.

ENFIN LA MUSIQUE PLAISIR ?

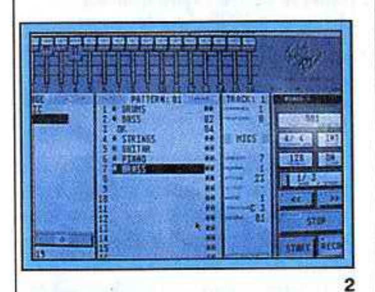
Enfin, sur le stand Fretless, un guitariste équipé MIDI envoie ses accords sur l'écran d'un compatible *PC*. Le séquenceur, *Sequence 1000* version 90, est encore plus performant que son prédécesseur. Ses nouveautés, ce sont par exemple la possibilité de « spliter » un synthé directement à partir du soft (partager le clavier en deux pour utiliser deux instruments différents), de commander toutes les options de votre synthé directement à partir du programme, ou encore ce module PAO qui devrait vous permettre prochainement d'inscrire sur vos partitions un texte de chanson. En fait, *Sequence 1000* affiche maintenant sur *PC* tous les atouts de ses concurrents sur *Atari ST* (maniement souris, mode graphique fenêtré, travail des notes en finesse, etc...), en y incorporant des « plus » impressionnants, comme cette table de mixage où l'on manie les curseurs à la souris. Le *PC* s'adapte de mieux en mieux à la MAO et gagne peu à peu la confiance des utilisateurs amateurs ou professionnels. Cela est dû notamment à la qualité de programmes tels que le *Sequence 1000*, mais aussi à la baisse sensible du prix des interfaces MIDI (de 990 à 2 390 francs). Sur le Salon, le stand Korg (un très important constructeur d'orgues, synthés...) offrait cette année des démos MIDI sur *PC*, grâce au *Sequence 1000*. Fretless nous annonçait, de même, ses prochaines journées de démonstration à la FNAC, ou encore les importants contrats qu'il obtient dans toute l'Europe, sa distribution par Tandy, son travail avec Roland, un gros de la musique, là encore. Même évolution du *PC* que celle que l'on connaît bien à *Tilt* dans le domaine du jeu. « C'est le loisir qui prime. Beaucoup de gens possèdent à la maison un petit clavier, un *PC*. On leur offre alors la possibilité de faire de la MAO, pour moins de 4 000 francs, le prix d'un *Cubase* sur *ST* » ; ainsi parle la société Fretless, de plus en plus résolue à équilibrer les plaisirs de la MAO entre *PC* et *ST*... Voici donc l'ambiance de ce Salon 90, ce microcosme MAO qui affiche bonne humeur et créativité. Entendre les concepteurs de MPI reconnaître très sincèrement les qualités du futur hit de RNS, ou encore lire sur le visage des responsables de Fretless l'assurance que, l'année prochaine, les stands compatibles PC seront sans doute aussi « volumineux » que les stands ST, voilà qui est bon signe.

Subtil mélange d'entraide et de combativité, le tout pour une seule cause, l'évolution de la MAO grand public, il y a de quoi se réjouir pour le futur de la musique micro. Aujourd'hui, la MAO est entre de bonnes mains !

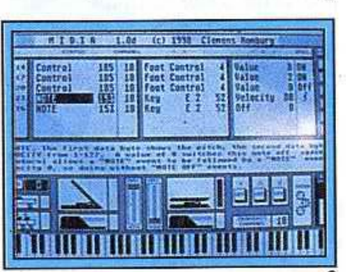
Olivier Hautefeuille



1



2



3

Le coin des éducatifs. Répétition (1), ce qui se fait de mieux pour travailler l'interprétation, Feeling Partner (2), un arrangeur aux larges séquences rythmiques et mélodiques dans votre Atari ST et le tout nouveau produit, Midia (3), ou la MIDI facile...



Contacts
Saro : 43 57 50 52
RNS : (16) 76 40 52 70
Numera : 45 87 17 56
Fretless : 42 46 28 03
Motet Octet : (16) 68 35 46 17
MPI : 39 90 05 04



La micro pour tous

Sur les centaines de salons et expositions ayant lieu chaque année en France, un seul est consacré à la micro personnelle : le Salon de la micro. Si vous êtes un passionné, il ne faut à aucun prix le manquer. Le prochain ne se déroulera que dans un an ! Vous savez ce qui vous reste à faire : entre le 26 et le 29 octobre, tous à la Villette !

Certains vieillards se souviennent des Sicob d'antan et de leur ambiance enfiévrée, avec ses milliers de visiteurs s'extasiant sur les dernières machines et le dernier jeu en deux couleurs, tout en recherchant un moyen économique d'ajouter 16 Ko à leur micro. Le Sicob a grandi, s'est embourgeoisé, a commencé par interdire l'entrée aux jeunes, pour finir par ne plus intéresser que les cadres supérieurs chargés d'équiper leur entreprise.
Pendant quelques années, ce fut la grisaille. La micro personnelle, délaissée par les organisateurs, n'avait plus aucun salon qui lui soit consacré.
C'est alors que Montbuild, encouragé par la réussite de ses manifestations en Angleterre, décida de créer un salon populaire en France. Le Salon de la micro, tel est son nom, eut lieu, pour la première fois, l'an dernier. Le succès fut tel que l'expérience est de nouveau tentée cette année, mais avec plus de moyens. Le lieu change : on passe de la porte de Champerret à la porte de la Villette. L'Espace Nord-La Villette, beaucoup plus grand, peut recevoir plus d'exposants et plus de visiteurs.
Alors, n'hésitez pas, venez en masse, montrez à ceux qui ont confisqué la micro pour les pros que vous êtes là et que vous représentez en poids important ! Vous le ne regretterez pas, il y aura beaucoup à voir !
Les exposants sont nombreux au rendez-vous : même papy IBM a réservé un stand pour exposer son *PS/1* ! Vous pourrez aussi y contempler – entre autres – la *Megadrive Sega* et la déjà mythique *Neo-Geo*. Il y a aussi les éditeurs de jeux avec leurs dernières nouveautés et les revendeurs avec leurs bonnes affaires. Et puis il y a *Tilt*, qui organise le Championnat européen de jeux vidéo ! La finale française aura lieu le samedi 27 octobre, dans l'après-midi, et la finale internationale le lendemain à la même heure et au même endroit.
Il reste peu de temps, mais ceux qui ont passé les premières épreuves peuvent s'entraîner. Voici la liste des jeux qui serviront aux éliminatoires : *Simulcra*, de Microstyl, sur *Atari ST* ; *Turrican*, de Rainbow Arts, sur *Amiga 500* ; *Turrican*, de Rainbow Arts, sur *Amstrad 6128* ; *Chase HQ*, de Taito, sur *Sega* 8 bits ; *Life Force*, de Konami, sur *Nintendo* 8 bits.
Le salon a lieu à l'espace Nord-La Villette – on l'appelle aussi la Grande Halle (métro Porte de Pantin) – du vendredi 26 au lundi 29 octobre. C'est ouvert de 9 heures à 19 heures, sauf le jeudi où le salon ne débute qu'à 10 heures et le dimanche où on vous mettra à la porte dès 17 heures.
On vous y attend de pied ferme. Toute l'équipe de *Tilt* sera sur place pour vous accueillir, répondre à vos questions sur les jeux et les machines... et manier le joystick !



Au cœur des jeux Nintendo

Alors que l'on trouve une abondante littérature sur les jeux Nintendo au Japon et aux Etats-Unis, *Au cœur des jeux Nintendo* est le premier ouvrage publié en France sur ce sujet. Si j'utilise le mot ouvrage, c'est que ce bouquin est écrit dans un style assez académique. Chaque jeu abordé fait l'objet d'une longue analyse, aussi compétente qu'ennuyeuse. De plus, chaque jeu se voit attribuer une cote de violence sans compter le chapitre pédagogique destiné aux parents. Il faut dire que l'auteur est docteur en psychologie... J'ai beau être un fan de la console *Nintendo*, ce genre d'analyse me donne des boutons !
A part cet intellectualisme déplacé, le principal défaut de cet ouvrage est d'être la traduction d'un livre américain. Sur les quarante-cinq jeux testés, douze seulement sont disponibles en France. C'est retourner le couteau dans la plaie de tous ceux qui souffrent de ne pas pouvoir disposer des grands Nintendo américains. Il y a bien quelques trucs sur certains jeux, mais ils sont imprimés à l'envers, ce qui vous oblige à utiliser un miroir pour pouvoir les lire.
Plutôt que de vous user les yeux sur ce livre, il me semble plus évident de téléphoner à SOS Nintendo (34.64.77.55), d'autant plus que leurs renseignements sont nettement plus complets (*Au cœur des jeux Nintendo*, éditions Sybex, 78 F).

Alain Huyghues-Lacour

Apple: welcome home !

Pendant de longues années, l'*Apple II* fut le micro personnel par excellence. Poussé par les réalités économiques, Apple fit ensuite du *Macintosh* une machine performante, mais chère. Mais divine surprise !, les nouveaux *Mac* renouent avec la tradition du micro pas cher et pour tous.

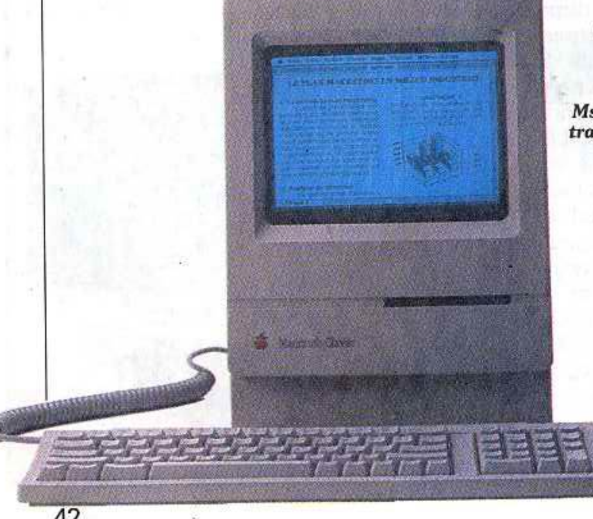
Le Mac II SI avec écran A4.



Mac II SI avec écran couleur 13".

Les nouveaux Mac se décomposent très simplement en quatre éléments.

Apple est une entreprise sérieuse, nul n'en doute. Son produit phare, le *Macintosh*, jouit d'une réputation sans égale (et justifiée). Son prix élevé le réserve néanmoins aux plus fortunés, particuliers ou entreprises. Posséder un *Mac*, c'est rejoindre la confrérie informelle de « ceux qui ont le bonheur – et les moyens ! – d'avoir un *Mac* à leur disposition ». L'adversaire principal est l'horrible *PC*, triste à mourir et tout juste bon pour les masses laborieuses.
Cette image de rêve inaccessible, teintée d'un désir inconscient de reconnaissance sociale, risque fort de changer du tout au tout. C'est que la meute des *PC* a tout envahi. Ils reviennent même insidieusement valoriser les bureaux des cadres sous la forme de portables 386 VGA avec disque dur 300 Mo, modem et toute une ceinture de périphériques. D'autre part, *ST* et *Amiga* se sont partagé le marché de tous ceux qui ne peuvent – ou ne veulent – pas dépenser des sommes faramineuses.
A ce double défi, Apple se devait de réagir. La réponse prend la forme d'une nouvelle série de trois *Macintosh* à des prix très intéressants. Examinons d'abord leurs caractéristiques.



Le Mac Classic propose plus de mémoire, des connecteurs, la compatibilité Ms-Dos, une forme traditionnelle et un prix qui l'est moins !

Le Classic

On sait que le *Mac Plus* disparaît. C'est le *Classic* qui va prendre avantageusement sa place. Il conserve l'aspect habituel de la gamme, compact, avec écran intégré monochrome. Sa taille réduite et son poids (entre 7 et 8 kg) permettront à l'utilisateur nomade de le transporter dans un sac approprié.
Le *Macintosh Classic* est basé sur un MC68000 à 7,8336 MHz. Il dispose d'un Mo de mémoire vive extensible à 4 Mo, de 512 ko de ROM. L'écran, on l'a vu, est monochrome et, en mode points, affiche 512 × 342 pixels. Riche en interfaces, le *Classic* propose, en vrac : un port ADB (Apple Desktop Bus) pour clavier, souris, trackball, scanner à main, etc., deux ports série pour imprimante ou modem, une interface pour lecteur de disquettes externe, une interface SCSI pour disque dur, scanner ou CD-ROM et une sortie audio. Le lecteur de disquettes (SuperDrive 3"1/2 d'une capacité de 1,4 Mo) a l'incomparable avantage, par rapport au *Mac Plus*, de pouvoir lire directement les fichiers stockés sur une disquette formatée par Ms-Dos. Une passerelle bien utile à tous ceux qui travaillent alternativement sur *Compatible PC* et sur *Macintosh*.
Le *Classic* existe en deux versions : avec ou sans disque dur. La version base, avec un seul lecteur et un petit Mo de RAM, même à 6 300 F, intéressera ceux qui n'ont besoin que d'un traitement de texte ou compléteront leur équipement plus tard. C'est possible. La configuration avec disque dur aura probablement plus de succès. Le disque dur de 40 Mo s'accompagne, pour 10 000 F, d'un Mega-octet de RAM supplémentaire. Cette configuration permet de faire fonctionner aisément la plupart des applications existant actuellement sur *Mac*.
Le problème reste l'imprimante, obligatoirement une Apple, qui coûte presque aussi cher que l'ordinateur ? Apple a donc décidé de baisser le prix de ses imprimantes. On murmure même qu'une solution compète *Classic*/traitement de texte/imprimante à 10 000 F tout compris serait à l'étude.

Le LC

Le *LC* est celui qui va le plus faire rêver. Ne vous précipitez pas tout de suite chez votre marchand, il ne sera en vente qu'en janvier. Oyez plutôt les caractéristiques techniques.
Le microprocesseur est un MC68020 qui accélère cette fois jusqu'à 16 MHz. La mémoire

vive, 2 Mo à l'origine, peut s'étaler jusqu'à 10 Mo. On retrouve le lecteur de disquettes et le disque dur du *Classic*. Les interfaces elles aussi sont identiques à celles du *Classic*. S'y ajoutent cependant un port vidéo et un port d'entrée audio.
La vidéo est, en effet, le point fort du *LC*. *Lowest Cost Color* signifie d'ailleurs « la couleur au plus bas prix ». De ce point de vue, le *Mac LC* vous en donne pour votre argent. Tout dépend en fait du moniteur que vous choisissez, puisque choix il y a. Trois écrans au total, deux en couleurs (RVB 12" en 256 couleurs, et RVB 13" haute résolution en 16 couleurs) et un monochrome 12" en 16 niveaux de gris. Mais ils peuvent faire mieux. Si vous ajoutez à l'ensemble (en option) une mémoire vidéo de 512 ko, vous obtenez, avec les moniteurs couleur respectivement 32 000 et 256 couleurs, avec le moniteur monochrome 256 niveaux de gris. Il y en a qui vont faire grise mine!
Le son n'est pas oublié. Un micro est fourni avec le *LC* : relié à un synthétiseur et un utilitaire de compression, il permet directement de laisser des messages vocaux. Espérons que la voix humaine aura un meilleur accent que celui de ce pauvre *Amiga* !
Qui va être tenté ? Faisons une simple comparaison de prix ! Un *LC* couleur offre le même coût qu'un *PS/1* d'IBM.
Les fanatiques du *PC* resteront peut-être *PC*, mais les amoureux indigents du *Mac* vont sûrement envisager sérieusement l'achat d'un *LC*. D'autant que son prix, si l'on prend en compte ses capacités, est très honnête. Avec l'écran couleur 12", il coûte 16 600 F TTC.

Le Mac II SI

Extérieurement, le *Mac II SI* ressemble beaucoup au *LC*. Même boîtier séparé avec moniteur optionnel, même disque dur, même lecteur de disquettes, mêmes interfaces. Les différences, pour être cachées, n'en sont pas moins importantes. D'abord, c'est un rapide : le microprocesseur est un MC 68030 à 20 MHz. Ensuite, c'est un gros cerveau : doté de 2 ou 5 Mo de mémoire vive dès l'origine, il peut s'enfler jusqu'à 17 Mo. La vidéo intégrée est capable de gérer quatre moniteurs différents : les trois moniteurs du *Mac LC* et un moniteur pleine page (format A4) en 16 niveaux de gris.
Le prix du *II SI*, même s'il est nettement inférieur à ce que proposait Apple jusqu'à maintenant, exige quand même pour la plupart d'entre nous un solide plan d'épargne. Près de 30 000 F TTC, sans moniteur, c'est une somme. Ce sont les utilisateurs de PAO qui sont les plus heureux. Avec un écran pleine page directement connectable. le *II SI* coûte seulement (!) un peu plus de 35 000 F TTC.



Mac LC avec écran couleur 12" ; l'arrivée de la couleur à bon marché dans le monde Mac.

Et maintenant

Que va-t-il se passer maintenant ? Ces arrivées chamboulent toute la gamme Apple. Trois disparitions d'abord : *Mac Plus*, *Mac SE* et *Mac CX* disparaissent

Machine	Classic SD	Classic DD	LC	II SI
Microprocesseur Vitesse RAM Extensible à : ROM	MC 68000 7,8336 MHz 1 Mo 4 Mo 512 ko	MC 68000 7,8336 MHz 2 Mo 4 Mo 512 ko	MC 68020 16 MHz 2 Mo 10 Mo 512 ko	MC 68030 20 MHz 2 ou 5 Mo 17 Mo 512 ko
Drive	Lecteur 3" 1/2 de 1,4 Mo			
Disque dur		Disque dur de 40 Mo		
Vidéo	Intégrée, monochrome, 512 × 342 pixels		12" 256 couleurs 13" 16 couleurs 12" 16 tons de gris	
Prix indicatif	6 500 F	10 000 F	16 000 F avec moniteur 12" couleur	30 000 F sans moniteur

ou sont condamnés à disparaître très vite. On retrouve, en bas de gamme, le *Classic* et le *SE 30*. Ce dernier aura fort à faire pour survivre après l'arrivée du *LC* au mois de janvier. Resteront pour les bienheureux qui peuvent se les payer les *Mac II SI, CI* et *FX*. Grâce à cette nouvelle donne, Apple espère bien augmenter ses ventes dans les entreprises. Partant du principe que de nombreux employés se sont vu attribuer des *PC* parce que les *Macintosh* étaient trop chers, Apple escompte que la baisse de ses prix, couplée à la compatibilité avec les fichiers Ms-Dos, lui permettra de s'introduire massivement sur ce créneau. D'autant que, paraît-il, seulement 20 % des employés des grosses entreprises ont un ordinateur à disposition. Et puis il y a les étudiants, aux moyens trop limités jusqu'ici pour s'offrir le *Mac* de leurs rêves. Sans compter les nombreux utilisateurs personnels qui, pour des raisons financières, se sont tournés d'abord vers *Atari* ou *Amiga*. Une partie d'entre eux sera sûrement sensible au chant des sirènes macintoshiennes.
Les objectifs sont même précisés. D'après Apple, 100 000 *Mac* ont été vendus entre octobre 1989 et octobre 1990. Les prévisions de vente pour les douze prochains mois sont de 150 000, soit une progression de 50 %. Une paille ! Apple gagnera-t-il ce pari ? Nul ne peut l'affirmer avec certitude, mais les chances de réussite sont bonnes, l'accueil des privilégiés qui ont vu les machines en avant-première le confirme largement.
J'imagine cependant la tête des hésitants par nature : « Oh, non ! Moi qui m'étais (presque) décidé pour un *PC*, voilà que tout est remis en question ! » Il est vrai qu'avec la compatibilité fichiers dès le début de gamme, l'un des verrous de la communication saute. Pour la bureautique, il est incontestable que les nouveaux Mac sont bien adaptés.

Pour le joueur, il n'en reste pas moins que le *PC* est mieux armé, sans parler des *Amiga* et des *ST* qui ne se placent pas dans la même catégorie. Peu de jeux sur *Mac*. Et la plupart sont « intellectuels », comme *Sim City* ! Les jeux d'action sont rares. Mais, avec l'arrivée de la couleur à un prix acceptable, il est probable que les éditeurs de jeux vont se pencher sur la conversion pour *Mac*. Pas de précipitation, le temps que les choses se mettent en place, il se passera bien encore une année. Si, alors, Apple réussit son entrée massive dans le grand public, peut-être assistera-t-on de nouveau au même phénomène qu'avec les *PC*. Le *Mac* deviendrait alors vraiment une machine « domestique », un adjectif officiellement récusé par Apple. Officiellement seulement !

Jean-Loup Renault

Apple expo
Le calme avant la tempête

Apple Expo aura été cette année un salon où chacun est resté sur ses positions dans l'attente de l'arrivée des nouveaux *Macintosh*.

L'Apple expo cuvée 1990 avait un goût de transition. Les exposants étaient nombreux mais ne présentaient le plus souvent que de nouvelles versions de produits déjà connus. La dynamique Apple est-elle enrayée ? L'affluence semblait démontrer le contraire. En fait, le monde du *Macintosh* est en attente : les nouveaux modèles, qui n'avaient encore été annoncés au public, risquent de modifier le marché mais, en attendant, chacun campe sur ses positions.



Des images réalisées sur Macintosh sous 3D Turbo.

ENFIN DES SOFTS BON MARCHÉ SUR MAC !

Certains, pourtant, ont devancé l'annonce d'Apple. Ainsi, Winsoft, une entreprise spécialisée dans les systèmes multilingues (80 % de son chiffre d'affaires à l'export) présentait une très intéressante gamme Light. Composée d'un traitement de texte (*Wintype Light*), d'une gestion de fichiers (*Winfile Light*), d'un gestionnaire d'idées (*Winview Light*) et enfin d'un logiciel d'apprentissage de la frappe (*Wintype Light*).
Cette gamme est avant tout intéressante par son prix, inférieur à 900 F pour chaque soft. Mais elle séduit également par ses potentialités : chaque logiciel est en effet le calque de son équivalent dans la gamme « pro » auquel on a uniquement retiré l'aspect multilingue et la gestion multiposte. Ainsi, *Wintext Light* intègre-t-il toutes les fonctions dont a besoin un utilisateur « normal » : correcteur orthographique, césure, éditeur de tableaux, mailing, recherche à différents niveaux. Pour 2 500 F (soit le prix de word seul), il sera possible d'acquérir les quatre logiciels.
ADN First, une gestion de fichiers novatrice ne risque pas non plus de vous ruiner. Présentée dans un stand surréaliste inspiré d'un tableau de Magritte, elle ne coûte que 690 F. Une version plus complexe, permettant la programmation, est également disponible au prix de 1 490 F ce qui reste raisonnable, compte tenu des possibilités du soft. Les Personal Laser Writer, enfin visibles, devraient également séduire les particuliers par leur prix enfin « raisonnable » (12 900 F hors taxes pour le plus petit modèle).

DES IMAGES DE RÊVE

Hypercard refait surface : la version 2.0 propose un nombre impressionnant d'innovations et d'améliorations qui pourrait l'imposer en tant que langage de dé-

veloppement à part entière. En matière de disque dur, 45 Mo devient un strict minimum (on en trouve désormais à partir de 3 500 F), alors que les grandes capacités (plus de 100 Mo), confirment leur présence, au détriment d'un CD ROM de plus en plus absent. Côté graphisme, le 24 bits (16 millions de couleurs en simultané) devient la norme en matière de reproduction de photos.
Les cartes de digitalisation, incluant de plus en plus souvent des fonctions ultra-puissantes de compression de données, se développent mais restent d'un prix trop élevé pour le graphiste amateur. Dans un an ou deux peut-être...
Electronic Arts confirme sa présence dans le monde Macintosh. Après *Studio 8*, un excellent programme de dessin, voici *Studio 32* qui gère les cartes 24 et 32 bits, et propose de nouvelles fonctions (sphérisation, anti-aliasing, outils de retouche d'images...). Dommage que le prix n'ait rien à voir avec *Deluxe Paint* (6 490 F pour *Studio 32* et 4 950 F pour *Studio 8*).
Cependant, l'événement en matière de D.A.O./C.A.O. reste l'arrivée de *Renderman* sur *Macintosh*. Cette sorte de *Poscript* de l'image permet d'obtenir une qualité impressionnante dans le rendu des objets 3D. Mais, une fois encore, il faudra se contenter de rêver (270 000 F avec le logiciel *3D Turbo Plus* !).

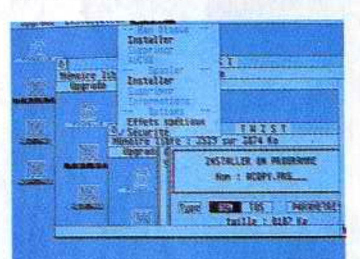
Olivier Scamps

Twist 2

Twist est un switcher : il permet de charger jusqu'à 14 programmes simultanément dans la mémoire de votre *Atari ST*. Bien évidemment, ne prend tout son sens qu'avec des configurations mémoires importants (1 Mo minimum, 2 ou 4 Mo recommandés). Les programmes ainsi chargés ne fonctionnent pas en multitâche : seul le logiciel activé s'exécute.
Mais il devient très facile de passer instantanément d'un programme à l'autre, avec éventuellement transfert de données, et de retrouver son programme exactement dans l'état où on l'avait quitté. Ainsi il est aisé de travailler sur un programme de PAO, conjointement à un traitement de texte et à un logiciel de DAO.

ST PRATIQUE

Twist 2 fonctionne sur toute la gamme *ST*, et dans les trois résolutions. On peut même faire cohabiter des programmes tournant en basse et moyenne résolution. En revanche, couleur et monochrome s'excluent mutuellement. Le programme est fourni en deux versions selon qu'elle accepte ou non les accessoires de bureau. L'installation d'un soft permet de définir le type de programme (PRG, APP, TOS, TTP), avec ou sans paramètres ainsi que la place à lui attribuer. Une fois les différents programmes installés, vous pouvez sauvegarder l'ensemble des opérations sous forme d'une liasse pour automatiser l'installation. Chaque programme dispose sur le bureau de *Twist* d'une icône et d'une fenêtre propre. Elle révèle le contenu de l'écran du programme concerné, et il est possible de s'y déplacer sans rien modifier toutefois. Le passage d'un programme à l'autre s'effectue grâce à trois touches clavier ou plus simplement par un double clique. Rien n'empêche de revenir à tout moment au bureau de *Twist* pour utiliser le gestionnaire de fichiers



Fenêtre d'installation de Twist.

(formatage, copie, effacement avec tulisation de jokers). Plus de risque donc de se retrouver dans l'impossibilité de sauvegarder une longue session de travail par manque de place sur la disquette. *Twist* offre aussi d'autres facilités comme le disque virtuel ou le spooler d'impression. Un excellent utilitaire pour ceux qui disposent d'une mémoire étendue (disquette Upgrade, *Atari ST* 1 Mo minimum. Prix : E).

Jacques Harbonn

INTERVIEW

Gilles Breuil La passion et la raison

Shoot Again, la boutique spécialisée dans les consoles et l'arcade, est dirigée par un seul homme qui réussit à vivre de sa passion : le jeu !

En moins de deux ans, Gilles Breuil est parvenu à faire connaître Shoot Again dans toute la France. On parle beaucoup de lui en ce moment, que ce soit à propos de la création d'un département arcade ou encore de ses démêlés avec les distributeurs officiels de consoles.

Tilt. Comment vous définissez-vous ?

Gilles Breuil. Avant tout, je suis un passionné de jeux. Je suis informaticien de formation et j'ai été longtemps directeur informatique pour une société italienne. Puis, un jour, j'ai découvert les jeux vidéos avec le *VCS* d'Atari, puis la *Mattel*, la *Coleco*, le *800 XL*, le C 64 et je ne me suis jamais arrêté.

T. N'est-ce pas surprenant de la part d'un informaticien de créer une boutique exclusivement consacrée aux consoles en ignorant les micros ?

G. B. En ce qui concerne le jeu, j'ai toujours préféré les consoles aux micros. Je suis un fan d'arcade et ce sont les consoles qui offrent les meilleures conversions.

T. Nintendo fait un procès à Shoot Again, pourquoi ?

G. B. En fait, on me reproche de vouloir diversifier la ludothèque de la *Nintendo* en vendant un adaptateur permettant d'utiliser les cartouches japonaises sur la console française. Non content de ne distribuer qu'une infime partie des programmes disponibles au Japon ou aux Etats-Unis, Bandai prétend interdire aux consommateurs d'acquérir les derniers titres sortis à l'étranger. Cela est d'autant plus surprenant que ce n'est pas quelques dizaines de cartouches achetées par des passionnés qui risquent de faire s'écrouler l'empire Nintendo.

T. Qu'en est-il de vos rapports avec Virgin après vos échanges de communiqués de presse ?

G. B. Virgin a exprimé son point de vue et nous avons répondu en justifiant le nôtre, mais cela ne devrait pas aller plus loin. Nous estimons avoir le droit d'importer la *Megadrive* et ses jeux, mais je suis tout à fait prêt à vendre la console française lorsqu'elle sera disponible. Du reste, nous devrions nous entendre avec l'équipe de Virgin Loisirs, composée de gens ouverts.



Gilles Breuil, le grand maître de Shoot Again.

T. Pensez-vous arrêter les importations à la suite de vos démêlés avec les distributeurs ?

G. B. En tant que spécialiste des consoles, notre rôle consiste à offrir le plus grand choix possible aux passionnés. Sans cela, une boutique comme Shoot Again n'aurait pas de raison d'être face aux supermarchés qui vendent des consoles dans toute la France. Nous nous devons de couvrir tout le marché de la console, et les distributeurs doivent comprendre que nous ne cherchons pas à casser un produit. Au contraire, nous faisons tout pour le promouvoir, comme nous l'avons déjà prouvé en nous battant tous seuls pour la *PC Engine* pendant un an.

T. Quelles sont les consoles qui vont marcher en 1991 ?

G. B. La *Megadrive* devrait se tailler la part du lion en France, en raison de ses performances et de la qualité de sa ludothèque. Mais les consoles portables devraient également rencontrer un certain succès, surtout le *Game Boy* et la *Turbo Express*...

T. Pourquoi ouvrir un département arcade ?

G. B. L'équipe de Shoot Again a planché sur ce projet pendant six mois et maintenant nous pouvons offrir ce qui se fait de mieux aux passionnés. Nous disposons désormais de notre propre gamme, avec des machines d'arcade étudiées et réalisées en collaboration avec un fabriquant français, ce qui est particulièrement motivant.

T. L'idée est séduisante, mais n'est-ce pas trop coûteux pour toucher un vaste public ?

G. B. Il est vrai que les machines ne sont pas à la portée de toutes les bourses, mais, après tout, elles sont quand même nettement moins chères qu'un *PC* haut de gamme ou qu'un *Amiga 2000*. En revanche, les jeux seront bien moins coûteux. En effet, indépendamment de la vente, nous avons opté pour un système de location très abordable. Nous louons des jeux d'arcade au prix de 500 F par mois et nous disposons déjà d'un catalogue d'une dizaine de titres et nous comptons atteindre 25 titres d'ici la fin de l'année.

T. Comment voyez-vous l'avenir de Shoot Again ?

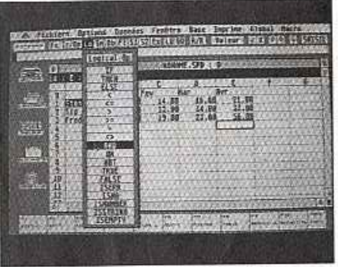
G. B. Je rêve depuis longtemps d'un espace consacré exclusivement aux jeux vidéos, dans lequel on trouverait tout ce qui se fait de mieux. Les consommateurs pourraient venir y essayer gratuitement les jeux d'arcade et ils retrouveraient également toutes les consoles et les meilleures conversions. Mieux qu'une boutique, ce serait avant tout un point de rencontre pour les passionnés.

Propos recueillis par
Alain Huyghues-Lacour.

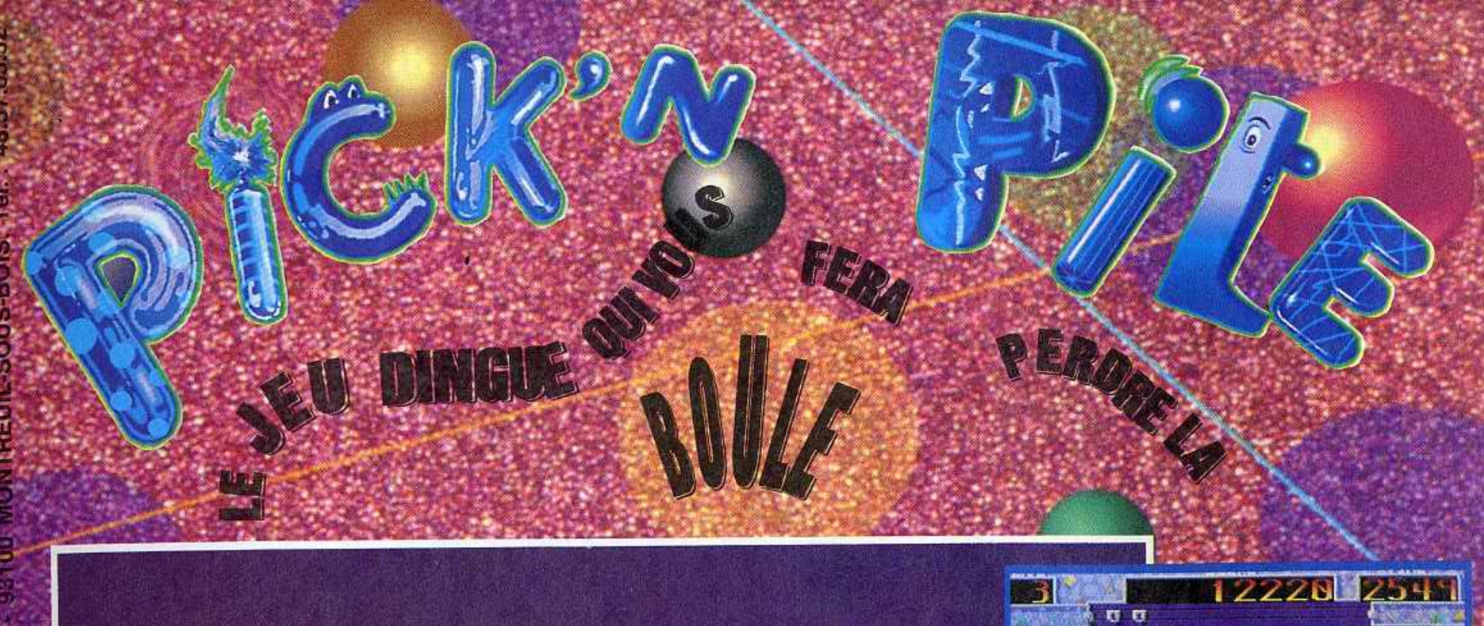
K Spread 4

K Spread 4 est un nouveau tableur pour *Atari ST*. Il fonctionne sur tous les ordinateurs de la gamme, mais une mémoire d'un Mo est indispensable pour bénéficier de l'impression sous GDOS. La feuille de calcul peut atteindre une taille maximum de 8192 lignes de 256 colonnes. Ce tableur dispose de plus de 100 fonctions prédéfinies couvrant les domaines financiers, statistiques, logiques, trigonométriques, date et temps, base de données et chaînes. La plupart de ces fonctions peuvent être appelées directement à la souris grâce à un système de menus pop-up bien étudiés, ce qui fait gagner du temps pour la frappe et la mémorisation. De plus, des fonctions supplémentaires peuvent être créées facilement à la demande pour un usage local ou global. Le programme dispose des macro-commandes ainsi que de toutes les possibilités de déplacement et de manipulation grâce au couper-copier-coller et au presse-papier. Le système de gestion par curseurs multiples est un peu surprenant au premier abord, mais il permet ensuite un travail bien plus agréable. Les multiples options de configuration permettent d'adapter le programme aux besoins de chacun, tant pour le mode de travail que pour la représentation écran. L'aspect graphique n'est pas oublié avec les représentations en histogrammes horizontaux ou verticaux, cumulés ou non, diagramme ligne ou camembert, en 2 ou 3D. *K Spread 4* charge et sauvegarde ses données dans un format propre mais reconnaît aussi les formats DIF et WRF (Lotus 1-2-3). Le manuel en français explique clairement chaque fonction. Regrettons seulement les erreurs de pagination de la table des matières. Au total, un excellent tableur très puissant tout en restant très simple d'emploi (disquettes Arobace, *Atari ST* ; prix : nc).

Jacques Harbonn



K Spread 4 sur Atari ST.



Une multitude de boules de couleurs variées tombent du ciel, à vous de les faire disparaître, c'est le but du jeu.

Pour cela, il faut les empiler en colonnes de boules identiques. Une fois la colonne achevée, Pfuif... elle s'efface ; Pour passer un tableau, l'écran doit être complètement nettoyé.

Adieu les boules...
De quoi devenir maboul !

ST
AMIGA

UBI SOFT
Entertainment Software

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE. UBISOFT 8-10, rue de Valmy - 93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS. Tél. : 48.57.65.52

PS/1 IBM, un carton !

La fièvre a monté lors de la sortie du « petit » *PS/1*. Mais ce qui est peu cher pour l'IBM n'est pas forcément le meilleur marché. Sera-ce suffisant pour écraser la concurrence ?

La conception du PS/1 est partie d'une idée *a priori* simple. Une machine dans un seul carton, facile à installer, avec laquelle on peut travailler tout de suite. Ces trois objectifs semblent être atteints. Est-ce que pour autant n'importe qui pourra l'utiliser facilement ? Mais tout d'abord, qu'y a-t-il dans ce fameux carton unique ?

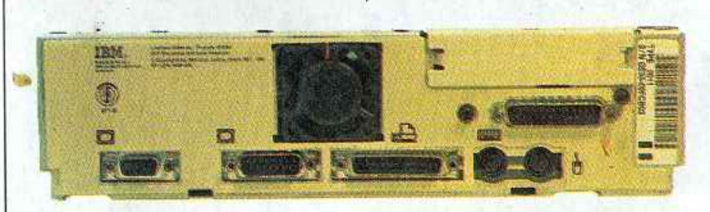
La partie hardware

L'unité centrale est d'un petit format, surtout en largeur. Le panneau avant se retire et découvre l'emplacement de 2 lecteurs 3" 1/2 ou un lecteur plus un disque dur du même format. Cette petite taille s'explique par le fait que l'unité centrale n'inclut pas de connecteur (slot) permettant d'ajouter les fameuses cartes qui ont fait le succès des *PC*, et que l'alimentation se situe dans le moniteur. Cette formule fortement critiquée lorsqu'*Amstrad* l'inaugura, présente en effet l'inconvénient de vous obliger à utiliser le moniteur dédié et peut poser un problème si vous désirez passer du moniteur monochrome au moniteur couleur : vous reprendra-t-on l'ancien ? Le moniteur est assez imposant et lourd. Il fait toute la longueur de la machine sur laquelle il se pose et ne peut pas pivoter latéralement (il faut déplacer la machine avec le moniteur ou le poser à côté, ce pour quoi il n'est pas visiblement pas fait). D'autre part, l'écran de bonne qualité est un 12", ce qui est un peu petit à mon goût (aucun autre moniteur n'est prévu actuellement). Deux gros câbles, pas très esthétiques, relient le moniteur à l'unité centrale. Un seul câble d'alimentation secteur connecté au moniteur est ainsi nécessaire. Toujours sur le moniteur, trois tirettes permettent de régler la luminosité, le contraste et le volume sonore (ce n'est pas du luxe étant donné la qualité du son sur *PC*). Une prise casque permet même d'épargner les voisins. Malheureusement, le son « naturel » du *PC* génère un bruit de fond assez désagréable pour mes oreilles sensibles et la prise casque est un peu trop près de la tirette de volume. Certains jacks un peu gros rendent plus difficile le réglage du volume.



Le PS/1, son écran de présentation et le logiciel works.

L'unité centrale est très, très facile à ouvrir : avec deux doigts et sans outil ! A l'intérieur, une carte mère, disposée à plat, prend presque toute la surface de base. Elle forme le corps d'un *AT* muni d'un processeur 80286 cadencé à 10 Mhz (ce n'est pas énorme, mais c'est déjà pas mal). La mémoire de base n'est que de 512 ko, mais on peut ajouter (par la face avant et sans retirer le capot) une extension de mémoire de 512 ko – rappelons que le Dos ne gère que 640 ko. Le reste (384 ko) sera considéré comme de la mémoire étendue (non EMS) qui pourra être utilisée comme disque virtuel (comme un lecteur, mais en mémoire vive). La partie vidéo est à la norme VGA : 640 × 480 en 256 couleurs, sans clignotement.



L'arrière du PS/1 et les connecteurs externes.

L'interface paralllèle (Centronics), le connecteur de clavier et celui de la souris (à l'arrière) sont directement sur la carte. Une petite carte avec sortie RS232 se superpose à l'arrière. Vous pouvez y connecter le modem LIGHT MODEM de la société COM1, dont je ne vous dirai rien car je ne l'ai pas vu (ni chez IBM, ni chez Darty, ni à la FNAC...). Les ajouts de lecteurs ou de la carte audio/manette ou audio-/manette/MIDI, interne sont à la portée de n'importe qui. J'aurais aimé pouvoir écouter le module audio optionnel. Il était malheureusement indisponible lui aussi. Ce module s'enfiche dans l'unité centrale. Il permettra d'utiliser des sons digitalisés et de connecter le *PS/1* à un (des) synthétiseur (s) muni de connecteurs MIDI. Le même module permettra de connecter une (ou deux) manette(s) de jeux.

L'ajout d'un lecteur 5"1/4 paraît tout aussi facile (mais je ne l'ai pas testé). Il s'agit d'un boîtier de la taille de l'unité centrale sous celle-ci. Les branchements s'effectuent par l'intermédiaire d'une ouverture à l'intérieur (pas de câbles externes). On a le choix, pour le même prix, entre un lecteur de disquettes simple densité (360 ko) et un lecteur de disquettes haute densité (1,2 Mo). Je ne vois pas ce qui pourrait inciter les gens à choisir un lecteur 360 ko alors que les lecteurs 1,2 Mo sont censés lire et écrire des disquettes 360 ko.

De même, l'extension s'enfiche sur l'unité centrale après avoir ôté le capot. Cette extension permet d'insérer deux cartes de format AT de 28 centimètres et une carte de 24 centimètres.

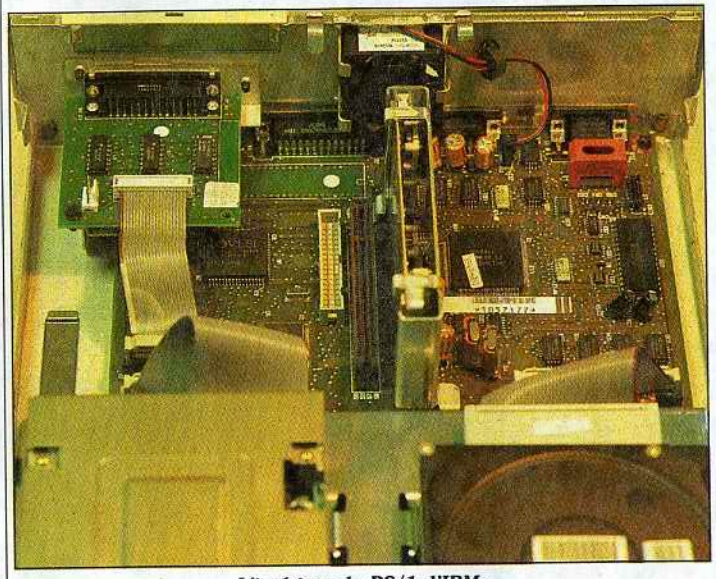
Le clavier 102 touches de type *AT* m'a paru très agréable. Les touches émettent un léger clic

qui permet de sentir si la touche à été enfoncée correctement. La souris est en haute résolution IBM, assez grosse, mais pas désagréable du tout à utiliser.
La version *PS/1 SD* inclut un seul lecteur de 3"1/2. S'il est souvent possible de travailler avec un seul lecteur, un deuxième est fortement conseillé pour travailler sérieusement (à défaut d'un disque dur). Cela permet de mettre le programme sur un lecteur et les données sur un autre. Sinon, vous devez souvent mettre les deux sur la même disquette. L'inconvénient est que si un jour vous désirez acheter un disque dur, il vous faudra retirer le deuxième lecteur devenu inutile (le disque dur s'enfiche à sa place).
La version *PS1/HD* possède d'origine le disque dur et l'extension mémoire. Le disque dur a une capacité de 30 Mo (ce n'est pas énorme mais ça suffit pour pas mal d'entre nous) et a un temps d'accès annoncé de 19 ms (pas mal !) et l'extension mémoire.

La partie logicielle

Au lancement de la machine, un écran de présentation apparaît. Quatre jolis dessins vous proposent, le choix entre un didactitiel (ssystème ou works), le lancement de works, le lancement de vos logiciels ou le Dos IBM.
Le didacticiel, appelé « Informations » se manipule facilement à la souris ou bien au clavier. Il ne se pose pas de gros problème, hormis le fait que la touche de la machine « Pagesuiv » ne s'appelle pas comme cela sur le clavier. Il est quand même à noter que le didacticiel de works est fourni avec ce logiciel.
L'écran « Vos Logiciels » permet de lancer facilement à la souris (ou au clavier) tout ce qui est lançable. On se déplace dans les dossiers représentés graphiquement et seuls les programmes (et les fichiers Batch) apparaissent. Il vous suffit alors de cliquer sur un des noms pour exécuter le programme correspondant. La seule originalité, le graphisme mis à part est que l'on peut faire apparaître les programmes à lancer dans le répertoire principal en évitant une recherche dans les répertoires (un fichier batch est créé automatiquement dans ce répertoire).

L'option Dos IBM vous propulse dans le Shell du Dos 4.01 (la dernière actuellement disponible). Il s'agit d'un gestionnaire de programmes qui vous assiste dans l'utilisation du Dos. Ont été ajoutés aux facilités d'origine la copie de disquette, une copie de fichier (pour ceux qui n'ont qu'un lecteur, car le module de gestion de fichier nécessite deux lecteurs de disquettes), la personnalisation du système (qui permet de choisir les options de démarrage : à partir de la ROM où à partir d'un lecteur), la configuration du système et le lancement du Basic (qui n'est pas en ROM !) A tout hasard je fais remarquer que le basic est livré sans la documentation. Est ce qui concerne le Dos, le guide d'utilisation aborde le sujet, disons assez succinctement. Une partie du Dos est stockée en mémoire morte ce qui permet de le charger plus rapidement. Contrairement à ce que j'ai pu lire ailleurs, ceci ne libère pas pour autant de la place en mémoire car Dos se charge en mémoire vive pour être exécuté. dans certains cas, en revanche cela peut éviter d'avoir à changer de disquette (pour recharger COMMAND.COM par exemple) et la machine peut démarrer sans disquette (Le Dos n'est pas entièrement en ROM).


L'intérieur du PS/1 d'IBM : une simplicité inhabituelle.

Quant à works, j'ai gardé le meilleur pour la fin, c'est un fantastiquee programme dit intégré : traitement de texte, tableur, gestion de fichier et module de communication. Works est livré avec la doc, mais sans les disquettes (sur disque dur). Si vous désirez un test complet de ce chef d'œuvre, écrivez au journal, je me ferai un plaisir de vous de le mitonner et on vous l'enverra par courrier.
Les prix que je vous donne semblent encore un peu cher. Mais compte tenu de la qualité du matériel, de la présence de works, de la fameuse « compatibilité » et surtout des trois lettres qui font la pluie et le beau temps, le *PS/1* peut bien provoquer une petite tempête dans le domaine de la micro. F.D.

Curriculum Vitae

	PS/1 SD	PS/1 HD
Processeur : Intel 80286, 10 Mhz	•	•
Mémoire vive : 512 Ko	•	•
+ 512 Ko	1 300 F	•
Clavier : 102 touches	•	•
Souris : IBM	•	•
Disque dur : 30 Mo	4 500 F	•
Lecteur interne : 3"1/2 1,4 Mo	•	•
3"1/2 supplémentaire	1 300 F	impossible
Modem : (V23 sur série)	•	•
Softs : Dos : 4.01	•	•
Programmes : Works 2	•	•
Emulateur minitel	•	•
Total (sans les options) avec Moniteur VGA 12" : monochrome	9 200 F	14 200 F
couleur	12 500 F	17 000 F

OPTIONS

Lecteur 5"1/4 externe : 360 Ko	1 500 F
1,2 MO	1 500 F
Extension : 3 connecteurs	1 500 F
Adaptateurs : Midi/manette/audio	1 800 F
Audio/ manette	1 230 F

Prix FNAC Montparnasse 21/9/1990, comprenant un an de maintenance sur site (M.I.S.).

Y'en a marre

Y'en a marre du discours qui consiste à dire que si votre machine est déjà installée, toute sera facile pour vous. « Cinq minutes et vous êtes dans le coup » est un bon coup (coût ?) publicitaire, mais les problèmes surviennent rarement dans les cinq premières minutes. Evidemment, il est plus agréable de démarrer tout de suite. Mais le fait de ne pas installer soi même les programmes (et ne pas pouvoir le faire) vous éloigne des problèmes que vous pourrez rencontrer plus tard. On ne vous apprend pas à gérer votre disque dur : et un disque dur ne se gère pas comme des disquettes, il faut s'organiser (même sur *Macintosh*). La difficulté de l'utilisation d'un ordinateur ne réside pas dans l'apprentissage des quelques touches de démarrage : un enfant qui ne sait pas lire arrive à lancer des programmes (même sur *Compatible PC*). De toute façon, ce ne sont pas les quatre images que vous propose la nouvelle machine d'IBM et les dictaticiels système et works (aussi bien faits soient-ils), ainsi que le « lanceur de programme » joliment dessiné qui règleront tous vos problèmes. F.D.

On ne touche pas à ma console de jeux AMSTRAD !

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

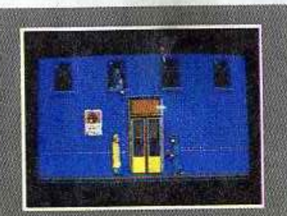
Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin Rubber » sur cartouche.

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN











CES de Londres

Le show est froid



La fameuse console Commodore ne sera pas commercialisé en France.

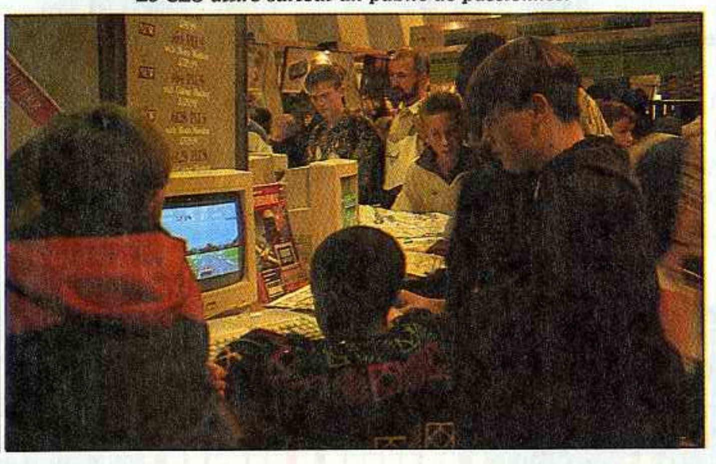
Nos envoyés spéciaux au CES de Londres ont dû se rendre à l'évidence. Le Consumer Entertainment Show a été moins palpitant que les Personal Computer Show des années précédentes. Est-ce l'illustration d'un malaise qui affecte le marché de la micro ? Ce malaise se nomme console et le score du combat tombera à Noël.

« Un petit show triste et très décevant ! » Voilà qui résume bien la pensée de tous les professionnels du milieu auxquels nous avons demandé leurs impressions au sujet du Computer Entertainment Show de Londres.
Petit show ? Le CES l'était, certes, mais il faut préciser que c'était en grande partie dû à l'absence de la partie professionnelle et semi-professionnelle habituellement présente lors des précédentes manifestations (PCS et PCW).
Triste show ? Oui, du moins, pendant les deux premiers jours, réservés exclusivement aux professionnels. Pas beaucoup de stands à voir, les visiteurs sont peu nombreux, l'ambiance s'en ressent forcément. Les deux dernières journées étaient ouvertes au public et, là, on peut parler de succès tant l'affluence était impressionnante. Des milliers de personnes ont patiemment attendu (pendant quatre heures !) leur tour devant Earl's Court pour pénétrer dans ce temple du jeu. A l'intérieur, on ne pouvait plus aller d'un stand à l'autre sans avoir à jouer des coudes. Bref, le public était un rendez-vous comme à l'accoutumée.
Décevant, le show ? Oui, malgré la présence de la plupart des éditeurs. Beaucoup n'avait certes pas de stand mais étaient là, soit dans les couloirs du show soit dans les suites d'hôtels avoisinants. Le show n'a donc pas connu la sanction fatale pour un salon, celle d'être boudé par les professionnels. La déception vient surtout du manque de nouveautés que l'on est en droit d'attendre dans ce genre de manifestation. Chez Commodore, la présence du CDTV ne surprend plus personne. On nous avait annoncé sa sortie pour le mois de septembre, lors du CES de Chicago, elle vient d'être repoussée au printemps 1991 ! Raison invoquée : les softs ne sont pas prêts. Ça promet ! En revanche, le public s'est penché avec intérêt sur la nouvelle console : un C 64, sans clavier, doté d'un port cartouche et de deux ports joysticks. A noter que les cartouches de la nouvelle machine sont entièrement compatibles avec le *C 64* qui, comme chacun sait, est équipé d'un port cartouche. Commodore France n'a pas l'intention de commercialiser cette console dans notre pays. Mais que les possesseurs de *C 64* se rassurent des éditeurs tels que Disc Company ont l'intention de mettre en vente quelques titres sur cartouche.
Sur le stand Amstrad, les *CPC 464 plus, CPC 6128 plus* et la *GX 4000* sont mis en vedette. Amstrad continue donc sa campagne de promotion pour sa nouvelle gamme et espère prendre une part intéressante du marché, surtout en France où la marque est particulièrement bien implantée.
Les données sont différentes pour Nintendo dont le stand fait pitié en comparaison avec le village Nintendo du CES de Chicago. Le géant japonais tente maintenant d'affermir sa présence en Europe qu'on peut qualifier de timide quand on connaît le succès qu'il connaît au Etats-Unis. Moins bien implanté que Sega, son concurrent direct, Nintendo sort le grand jeu (pubs T.V., etc.) pour renverser la tendance. Sega, de son côté, est en train de prendre de sérieuses options sur les ventes de fin d'année avec la *Megadrive* qui a séduit le public.
Les consoles 16 bits du stand Virgin ont été prises d'assaut ! Décidémment, Noël 1991 sera le théâtre d'un double combat : consoles/consoles et ordinateurs/consoles !
Peu de nouveaux softs chez les éditeurs. Visiblement ces derniers ne désirent plus utiliser les shows comme tremplin médiatique pour lancer leurs nouveautés. La presse est généreusement arrosée d'informations tout le long de l'année. Les shows n'ont donc plus beaucoup d'importance de ce point de vue. Beaucoup d'éditeurs avouent, en revanche, qu'ils y font de bonnes affaires (signature de contrats, détection de nouveaux jeux présentés par des programmeurs, etc.). Rassurez-vous, nous avons rapporté des choses intéressantes que nous présentons sous la rubrique Avant-premières de ce même numéro.

Dany Boolauck



Le CES attire surtout un public de passionnés.



NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !

AMSTRAD

PLUS 6128

Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin' Rubber - sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de 2990F TTC* COMPLET



MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus. T1 83

Nom : ______ Prénom : ______

Adresse : ______ Tél. : ______

Ville : ______ Code postal : ______

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

Parking assuré

Citizen 124 D

Tout le monde connaît la Citizen 120D, une imprimante 9 aiguilles dont le succès est dû à un prix de vente assez bas. La nouvelle 24 aiguilles de Citizen, nommée 124D, connaîtra-t-elle le même succès malgré un prix de lancement frisant les 4 000 F ?

La première chose qui m'a frappé lorsque j'ai emporté la Citizen 124D, c'est son poids. Elle est très légère (il faut dire que j'ai une Nec qui pèse une tonne). Lorsqu'on la sort de la boîte, l'impression de légèreté est accentuée par un « look » plastique assez affirmé mais elle n'est pas non plus vraiment moche. A tout hasard, je l'ai laissé allumée pendant une semaine et utilisée intensivement sans problème apparent. Je n'ai pas pu l'utiliser la nuit, car elle est trop bruyante.
Quelques petits tests pour constater la qualité d'impression. Ce n'est pas la qualité laser mais c'est assez acceptable pour la plupart des travaux. J'ai pu refaire facilement les exemples d'« Impression sans dépression » effectués sur NEC P6 dans le numéro 82 de *Tilt*, y compris l'impression graphique en 360 × 360 points par pouce.
La lettre témoin ci-jointe, bien que réduite faute de place, devrait vous donner une idée de ses possibilités. On y trouve les trois polices : Draft, Roman et Courrier et quelques « effets » : italique, gras, shadow, ombre..., des caractères semi-graphiques pour le cadre du tableau ainsi qu'un graphique inséré.
Le problème est de trouver le bon driver (pilote) d'imprimante associé au programme. Cette imprimante étant récente, faute de driver spécifique, j'ai utilisé celui de l'Epson LQ 850 avec laquelle elle est compatible. On ne peut pas utiliser toutes ses possibilités (pas de caractères Inverse par exemple). Mais l'émulation Epson est plus intéressante que le mode IBM aussi disponible. Il faut donc régler les switchs (commutateurs) de l'imprimante sur l'émulation Epson et, pour avoir les accents (et les caractères semi-graphiques), sur le mode Graphics (et non pas Italique). On a alors quasiment tous les caractères IBM, avec les avantages du mode Epson. Remarquons au passage que les switchs sont assez accessibles (en tout cas en parallèle).
Cette imprimante connectable en parallèle, peut, en option, être connectée en série grâce à un boîtier supplémentaire qui vient s'insérer sans qu'il soit besoin de la démonter. Dans les deux cas, le câble passe sur le côté, et non pas à l'arrière, ce qui évite de mélanger le papier avec le câble, en papier continu.
D'origine, cette imprimante peut utiliser du papier continu (à picots) et des feuilles libres. Un système de parking gare automatiquement le papier continu pendant que l'on utilise une feuille. La feuille se positionne automatiquement en haut de page. Tous ceux qui, comme moi, ont des difficultés à mettre le papier continu dans ces sacrés picots apprécieront. Le papier continu peut aussi être positionné automatiquement en début de page, ce qui permet de ne pas perdre une feuille à chaque fois que l'on découpe le papier (au prix où sont les arbres !).
Cette imprimante est de bonne qualité. Ses facultés de positionnement sont un bon atout. Le prix annoncé (4 000 F environ), s'il est réellement appliqué, donne à réfléchir par rapport à certaines concurrentes de la même gamme. Alors... vendeurs, à vos rabais !

François Dupin

Comme nous l'avons annoncé dans notre numéro 82, nous vous avons concocté une sélection de toutes les imprimantes pour tous les budgets. Mais le foisonnement de l'information, ce mois-ci, nous oblige à repousser la parution de cet article au numéro de décembre.

Impression	Matricielle 24 aiguilles
Vitesse	De 144 à 40 cps (vitesse inverse de la qualité)
Mémoire tampon	8 kb (32 kb option)
Emulation	Epson LQ, IBM, NEC (en partie)
Fontes	Draft, Times Roman (LQ), Courrier (LQ)
Graphique	Jusqu'à 360 × 360 ppp
Interfaces	Centronics Parallèle (standard), RS232C série (en option, prix n.c.)
Papier	Feuille à feuille et continu (avec parking)
Prix officiel	3 850 F

<u>Objet</u>: Test *CITIZEN 124D*

Cher lecteur,

Voici un petit courrier témoin pour que tu puisses constater par toi-même des qualités de cette imprimante.
Ce test à été effectué avec ***Word 5*** sur *PC*, en émulation ***Epson LQ 850***. La police courante est Romain proportionnelle (Roman_PS), taille 12 (douze points) soit 10 caractères par pouce. Mais voici une petite idée des possibilités supplémentaires :

Polices
Draft
Roman_LQ Roman_PS **Roman_LQ_Outline** **Roman_LQ Shadow**
Sans_serif_LQ Sans_Serif_PS **Sans_Serif_LQ_Outline** **Sans_sérif_Lq_Shadow**


<u>Un peu de graphique</u>

Sans_sérif est appelé Courrier dans la doc.

Les meilleurs jeux sur micro-ordinateur

Ce livre présente les meilleurs jeux sur micro-ordinateur. Une telle sélection, rassurez-vous chers lecteurs, est forcément subjective, ne vous étonnez donc pas de ne pas trouver le programme qui hante vos nuits depuis plusieurs mois. Le livre propose une centaine de programmes parmi lesquels *Archipelagos, BAT, le Manoir de Mortevielle, Powerdrome* ou *Populous*. Les logiciels sont commentés et accompagnés d'un ensemble de notes liées aux graphismes, animations, intérêt, ou bruitage (ça vous rappelle un célèbre magazine n'est-ce pas ?). La subjectivité d'une telle sélection ne peut cependant excuser la présence déplacée de programmes tels que *Flying Shark* ou *North & South*. Ce genre de titre retire en effet beaucoup de crédibilité au livre, d'autant plus que de petites merveilles telles que *Typhoon Thompson* ne sont pas mentionnées. L'intérêt du livre ne réside donc pas dans la sélection mais plutôt dans le vaste panorama qu'il propose aux nouveaux venus dans le monde de la micro ludique. Néanmoins la présence en fin de livre d'un très grand nombre de *cheat modes*, concernant l'essentiel des jeux de la sélection, intéressera des utilisateurs aguerris. Un livre pas vraiment indispensable (éditions Marabout, de J.-P. Lovinfosse). Eric Caberia

TEENAGE MUTANT HERO

TURTLES™

Distribué par

UBI SOFT

8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. (16 1) 48 57 65 52

Compatible avec la carte

AdLib SOUND

(PC et Compatibles)

COWABUNGA!!



BIENTÔT DISPONIBLE SUR :
Amiga, Atari ST, C64, Amstrad et PC





DISPONIBLE DANS LES FNAC 

ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

Rue Bric-à-broc

Vous cherchez désespérément logiciels et pièces pour votre vieil *Oric* ou votre *Thomson TO7* ? Courez vite chez Micro Broc, tout y est !


Au marché aux puces, on trouve des puces... électroniques.

L'informatique est entrée au marché aux puces de Montreuil ! En cherchant un peu, on y trouve en effet (heu... vers la gauche en entrant) un emplacement où sont soldés micros et programmes. Après s'être frayé un passage entre les chalands jeunes (et moins jeunes) on accède aux étalages : des jeux, des micros et encore des jeux. Incroyable. Des machines que je croyais disparues sont là, devant mes yeux ébahis. Et des programmes pour toutes ces machines, à des prix défiant toute concurrence. Combien, cet *Oric Atmos* ? 250 F avec Péritel et quatre jeux. Oui, il est neuf ! Cela ouvre l'informatique même aux bourses les plus légères ! Quant aux programmes, on trouve des cassettes entre 30 et 40 F. Et il y a de tout : cassettes de jeux pour *Thomson, Spectrum, Commodore 64*, programmes plus « pro » sur *PC, ST*, ou *Mac*, comme *Multiplan Mac* ou *Visicalc PC* (200 F). Il y a aussi des choses plus « originales » : des cartouches Intellevision ou Vidéopac (ils ont en stock tous les titres parus !), ou encore un *PC* Sinclair au clavier... espagnol. Des joysticks, aussi (mais à 70 F la Quickshot II, je ne vois pas l'avantage de l'acheter ici !) En revanche, pour avoir des programmes éducatifs, il est conseillé de venir le samedi matin : il y en a beaucoup, mais ils partent très vite ! De même, peu de jeux sur *ST* et *Amiga*, la majorité des cassettes étant pour *CPC* et *C 64*, avec de très bons jeux comme *Lords of the Ring* (cassette *CPC*, 80 F avec le livre), *Ultima VI* (sur *C 64*, 40 F !) ou *Doomdark's Revenge* (sur *Spectrum*, 40 F). Les micros plus anciens ne sont pas oubliés : j'ai trouvé des programmes pour *Laser 200, Alice* ou même *Aquarius* ! Et si je veux un *ZX 81* ? Il y en a en stock ! Le « patron », Michel, est là pour vous guider.

L'ambiance est sympathique, et l'acheteur, sur quatre ou cinq jeux, en paie souvent un de moins. De même, la garantie sur le matériel n'est que d'un mois, mais on m'a affirmé faire les réparations gratuitement bien après cette limite (je n'ai pas pu vérifier !).

C'est incroyable ce que l'on peu trouver sur ces cinq mètres sur trois ! Passage obligé pour tous ceux qui ne trouvent pas de programmes pour leur ordinateur, il vous permettra peut-être de trouver le programme ou l'ordinateur que vous cherchez.

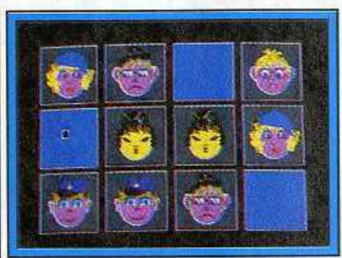
Micro Broc est en fait une société de vente d'ordinateurs et de logiciels. Elle achète à très bas prix (principalement des faillites) et revend... à bas prix. Elle dispose, outre cet emplacement aux puces de Montreuil, d'un magasin aux puces de Saint-Ouen et de deux magasins près de Pigalle. On y trouve aussi des jeux sur diverses machines, mais surtout du matériel professionnel : des *PC* et des *Mac*, des *ST*, des programmes pour ces machines, en général neufs. Et les prix, bien que souvent intéressants, sont nettement plus élevés qu'à Montreuil. Les *PC* sont « reconfigurés » avec un lecteur 3"1/2 et un lecteur 5"1/4, disque dur de 65 Mo, écran Hercules ou CGA. Le prix est, à mon avis, trop élevé : plus de 5 000 F pour un *PC* qui ne sera garanti qu'un mois (comme à Montreuil, ils affirment procéder aux réparations après cette limite). Le *Mac 512* est, lui, à 3 500 F en version de base (un lecteur, pas de dur), et le *ST* anciennes ROM avec lecteur simple face à 1 500 F (c'est cher !).

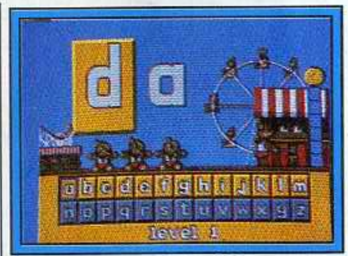
Les logiciels, eux aussi, sont plus chers : 1 000 F environ pour *Multiplan PC*, 2 800 F pour *Ventura 1.1* (il valait plus de 10 000 F). Pour les bidouilleurs, j'ai trouvé toute une documentation technique IBM. Il y a aussi des accessoires et cartes diverses, transcodeurs Peritel/Secam, câbles... Enfin, pour les Applemaniaques, signalons la présence de tous les *Apple II*, (*IIe, IIc,...*) sauf le GS, ainsi qu'un stock d'écrans LCD pour *Apple IIc*. Vous pouvez avoir une configuration sur mesure, et acheter par correspondance. Et si vous cherchez un programme précis, laissez votre téléphone, le magasin vous rappelle s'il le trouve.

Bien qu'on y trouve des choses très intéressantes, les magasins de Pigalle m'ont un peu déçu. L'accueil est plus « sérieux », et les prix plus élevés qu'aux puces, sans compter l'indéfinissable parfum de bric-à-brac de Montreuil. Jean-Loup Jovanovic

Les boutiques : 14, rue Victor-Massé et 70, rue des Martyrs dans le 9ᵉ (métro Pigalle). Le magasin de St-Ouen : 60, rue Jules-Vallès à Clignancourt. L'emplacement aux puces de Montreuil est... difficile à trouver.

Kid's School


Jeu d'images (Atari ST).



Fun School 3 (Atari ST).

Jeu d'images

Après plusieurs mois d'absence, Carraz revient sur le marché mais sous un logo différent. En effet, ayant été repris par une jeune société du nom de Colorado, sa signature change, mais la qualité demeure. *Jeu d'images* est l'un des fruits de la récente fusion Carraz-Colorado et la cuvée nouvelle s'annonce prometteuse ! Nous sommes en présence d'un grand jeu de *Mémory* adapté à l'écran. Selon le principe bien connu, il s'agit pour l'enfant de tenter de retrouver deux, trois ou quatre cartes identiques parmi celles que sont présentées face cachée. Il peut choisir le nombre d'images semblables à trouver ainsi que le nombre de cartes étalées soit 12, 24, 36, ou 48. Il peut également selectionner le genre d'images avec lequel il désire jouer, le type de jeu et le nombre de joueurs, des cartes retourneées apparaissent alors et il s'agit de bien visualiser leur emplacement pour pouvoir les retrouver et les associer.

Ce logiciel fait appel au sens de l'observation et à la mémoire visuelle. Le choix d'images permet aussi de travailler sur la reconnaissance de formes géométriques et de couleurs identiques. La possibilité d'opter pour plusieurs cartes à associer permet d'accroître la difficulté et la diversité du jeu. Tout ceci, associé à un graphisme soigné, donne un

programme qui laisse présager une heureuse association !(Disquette Colorado-Carraz collection pour Atari ST et compatible PC)

Matière ________ *Eveil*
Contenu pédagogique ___ ★★★★★
Intérêt ________ *16*
Prix ________ *C*

Fun School 3

Déjà traité dans la rubrique (voir *Tilt* n° 75), ce logiciel) qui arrive d'outre-Manche vient en fait compléter la gamme des *Fun School 2*. Cette fois, c'est un programme en anglais qui nous est proposé pour les enfants de moins de cinq ans.
Conçu sur le même mode que ses prédécesseurs, ce logiciel d'éveil propose six types d'activités qui permettent d'appréhender les notions de formes, de lettres, de calcul, d'actions et de couleurs.
Si l'on retrouve les mêmes concepts que précédemment, ceux-ci sont traités différemment, mais toujours de façon très ludique et colorée. Deux caractères indispensables lorsque l'on s'adresse a un très jeune public. Chaque activité aborde des notions différentes qui mettent en jeu le sens de l'observation et qui permettent à l'enfant de faire correspondre des formes et des lettres identiques, ou des images et des actions et les mots qui s'y associent.
En outre, après une série d'exercices réussis, le niveau de difficulté augmente, ce qui permet un entraînement plus intensif et diversifié. L'environnement est convivial, l'animation bien réalisée et le contenu bien adapté aux très jeunes.
Alors, parents, un conseil : procurez-vous un bon programme d'anglais qui vous permettra d'aider vos enfants à utiliser sans problèmes ce logiciel, en attendant sa traduction ! (Disquette Educational Software pour *Atari ST et Amiga*).

Brigitte Soudakoff

Matière ________ *Eveil*
Contenu pédagogique ___ ★★★★★
Intérêt ________ *16*
Prix ________ *n. c.*

LES GLADIATEURS



ATARI ST /AMIGA PC et COMP.

PHOTOS ATARI





Après des mois d'entrainement, vous voilà enfin prêt à participer au grand tournoi où vous serez confronté aux plus grands joueurs de la galaxie.
Vêtu de votre combinaison et de votre casque aérodynamique, vous pénétrez dans l'arène construite de dalles de verre.
Il va y avoir du sport !
A l'aide de votre disque et d'un peu de réflexion vous pouvez anéantir votre adversaire en détruisant certaines dalles, mais tactique et stratégie vous permettront de remporter la partie en lançant votre disque de telle façon que votre adversaire ne puisse le rattraper.
Cette simulation sportive d'une conception tout à fait originale, plaira à tous les passionnés de sports d'adresse.
DISC se distingue par ses animations fluides qui alliées à des sons digitalisés permettra au joueur d'être en prise directe avec le jeu.
A DECOUVRIR ABSOLUMENT...

DISC



DU 3ème MILLENAIRE
3615 LORI
des jeux, des infos, des milliers de cadeaux à gagner
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



VENEZ TOUS ASSISTER

A LA FINALE NATIONALE
LE SAMEDI 27 OCTOBRE A PARTIR DE 15 H

ET A LA FINALE EUROPEENNE
LE DIMANCHE 28 OCTOBRE A PARTIR DE 15H

SUR LE STAND TILT
SALON DE LA MICRO
ESPACE NORD -LA VILLETTE -PARIS

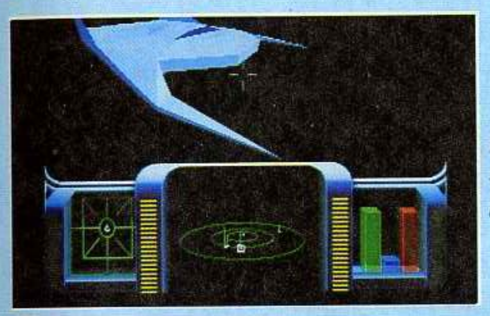
LIGHTSPEED™

INTERSTELLAR ACTION AND ADVENTURE

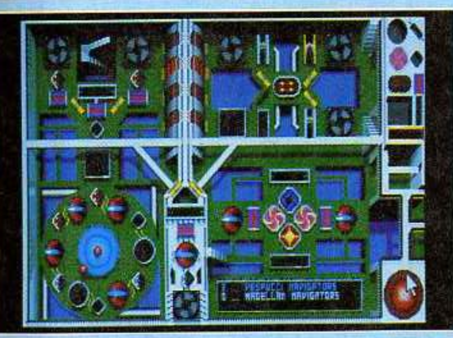
Vous êtes le seul être humain dans un immense vaisseau spatial robotique, volant à des vitesses incroyables dans la profondeur de l'espace. Votre mission: trouver et installer une nouvelle planète sur laquelle l'Humanité peut vivre. Le combat est inévitable mais il vous faudra plus que des qualités de pilote pour réussir. Il vous faudra aussi beaucoup de ressources, de charme et de talents politiques pour vous aider à négocier avec les êtres étranges et intelligents parfois hostiles qui vous voient visiblement comme un extra-terrestre.

UNE SIMULATION DE VOL EN 3 DIMENSIONS COMME VOUS N'AVEZ JAMAIS VUE

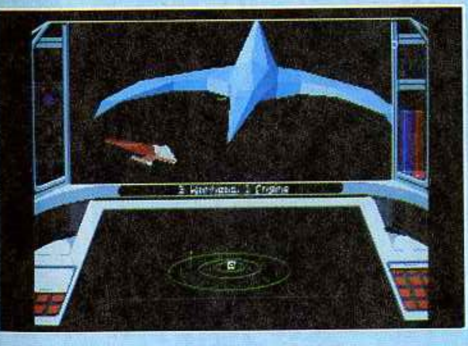
Les simulations reliées à la Terre utilisent la plupart de leur puissance graphique sur des points de repère et autres terrains. Mais étant donné qu'il n'y a pas de terrain dans l'obscurité de l'espace extérieur, Lightspeed utilise sa puissance graphique en 3 dimensions pour montrer des vaisseaux spatiaux dans des détails époustouflants en les animant avec une facilité sans précédent.



Pilotez un vaisseau stellaire de 15,000 pieds de long



Personnalisez votre vaisseau d'après vos besoins de performance

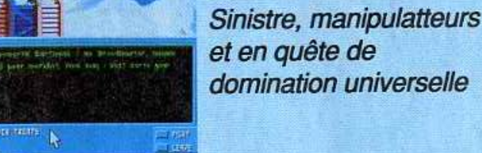


Contrôlez des vaisseaux de combat éloignés au cours de batailles stratégiques avec des ennemis intelligents.

PROFONDEUR FASCINANTE DU JEU A ROLE

Des groupes multiples d'étoiles attendent d'être explorés. Chacun vous offre des défis uniques. Une douzaine de systèmes solaires font tourner chaque groupe et des milliers de planètes tournent autour de chaque soleil. Mais le plus important est que 25 espèces d'extra-terrestres ont besoin de votre constante attention.





Les Broodmasters
Sinistre, manipulatteurs et en quête de domination universelle



Les Lutins
Quasi-intelligents, sans mémoore et sans concept du futur.



Les Cicisbeos
Totalement absorbés par eux-mêmes, inutiles et arrogants.

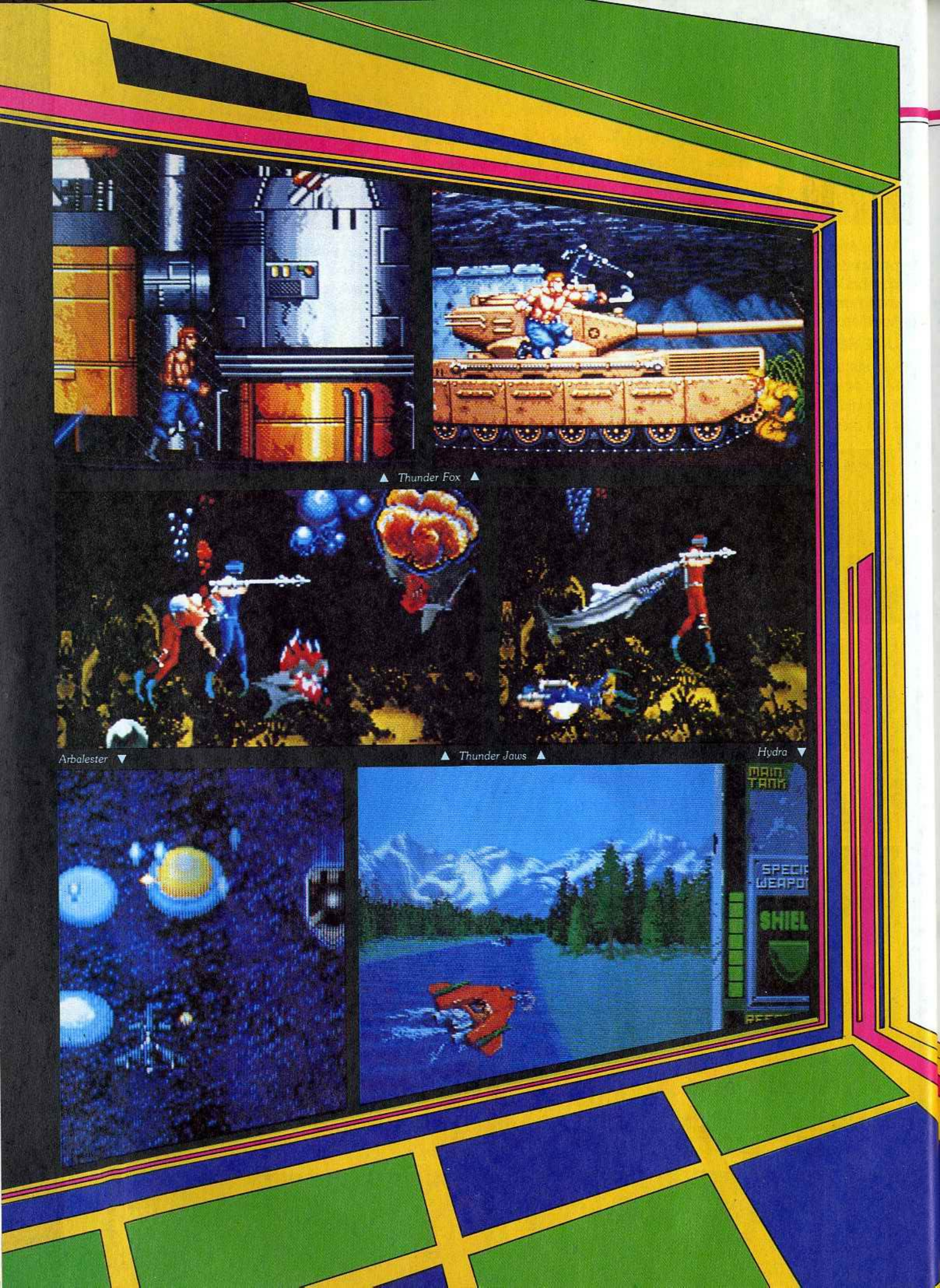
Game Design by



MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

180 Lakefront Drive • Hunt Valley, MD 21030

Unit 1, Hampton Road Industrial Estate, Tetbury, Glos, GL8 8LD Tel (0666) 504326



▲ Thunder Fox ▲

Arbalester ▼

▲ Thunder Jaws ▲

Hydra ▼

En attendant les nouveaux jeux de fin d'année, vous pouvez frétiller des doigts en mercenaire mitrailleur (Hydra)*, en combattant de l'avenir* (Thunder Fox) *ou en homme-grenouille* (Thunder Jaws)*, mais vous pouvez vous passer d'Arbalester.*

Quelques nouveautés intéressantes devraient sortir prochainement. Nous attendons encore *Air Inferno*, une simulation d'hélicoptère en 3D surfaces pleines signée Taito. Atari va publier prochainement deux programmes très alléchants. Tout d'abord *Race Drivin'*, la suite de *Hard Drivin'*, qui vous offrira le choix entre plusieurs voitures et comportera un plus grand nombre de parcours et *Pit-Fighter*, un beat-them-all où toutes les scènes ont été tournées en vidéo avec des acteurs, puis digitalisées et, enfin, redessinées. Quant à Sega, il devrait faire sensation avec un nouveau programme qui s'accompagne d'une cabine en forme de roue. Vous vous asseyez, vous accrochez votre ceinture de sécurité et ensuite vous tournez sur vous-même au gré du jeu. Mais il n'est absolument pas certain qu'un exemplaire de ce jeu soit importé en France, en raison de son prix très élevé (600 000 F au Japon !).

Hydra

ATARI GAMES

Vous tenez le rôle d'un mercenaire spécialisé dans le transport d'objets précieux. Vous choisissez l'une des différentes missions disponibles et vous allez récupérer l'objet sur votre hors-bord. Puis, vous mettez les gaz et vous foncez à toute allure sur la rivière. Bien sûr, votre cargaison excite la convoitise de toutes les bandes de la région. Tout au long de la rivière, des bateaux ennemis tentent de vous arrêter et vous devez les éviter ou les abattre, avec les mitrailleuses qui équipent votre bateau. Lorsque vous êtes touché, votre cargaison est éjectée et elle flotte sur la rivière. Avant que vous ayez le temps de remettre votre bateau en marche, un vaisseau noir vous dépasse à toute allure, récupère le trésor et s'enfuit. Il s'agit de votre vieil ennemi Shadow. Vous devez détruire son bateau pour reprendre votre cargaison, avant qu'il n'ait eu le temps de s'enfuir. D'autre part, vous devez récupérer les sacs d'or et les cristaux qui flottent sur la rivière, car ils vous permettent d'améliorer votre équipement et de refaire le plein de carburant. Vous dirigez votre bateau grâce à un volant muni de boutons de tir et vous contrôlez sa vitesse avec une pédale d'accélérateur. Vous disposez d'un bouton boost qui vous permet de prendre suffisamment de vitesse pour le faire décoller pendant quelques instants.



La machine d'Hydra, un volant très souple.

Thunder Fox

TAITO

Le petit dernier de Taito met en scène une guerre du XXIe siècle. Une fois de plus, vous allez anéantir toute une armée ennemie à vous seul, ou en compagnie d'un partenaire. Le couteau à la main, vous avancez sur le champ de bataille et, dès que les soldats ennemis apparaissent, vous commencez à les massacrer. En chemin vous ramassez des armes abandonnées par vos adversaires : grenades, lance-flammes, bazooka, etc. Ces armes ne sont pas de trop car vos ennemis sont de plus en plus nombreux, sans même parler du redoutable tank qui vous attend à la fin du niveau. Ensuite vous montez dans un appareil futuriste et vous vous envolez. Cette séquence est un shoot-them-up à scrolling horizontal, qui n'offre pas un grand intérêt. Après cette courte séquence, les choses sérieuses recommencent : vous atterrissez sur l'immense base de vos ennemis. Le combat reprend, d'abord à l'extérieur de la base, puis à l'intérieur. Ne négligez pas, dans le feu de l'action, de vous méfier des portes donnant vers l'extérieur, car si vous êtes à proximité quand elles s'ouvrent, vous êtes aspiré dans le vide. *Thunder Fox* n'est pas le programme le plus original réalisé par Taito, mais c'est bien réalisé et l'on marche encore.

Thunder Jaws

ATARI GAMES

Dans ce programme d'Atari Games, vous incarnez des hommes-grenouilles spécialistes des missions de commando. Vous devez détruire les bases sous-marines d'une organisation criminelle. Chaque mission se compose de deux niveaux très différents. Dans le premier, vous êtes en route vers la base ennemie et vous affrontez les plongeurs qui tentent de vous abattre. Il faudra également prendre garde aux mines et aux tourelles de tir qui protègent le complexe ennemi. De plus, vous évoluez dans un milieu hostile, et vos affrontez des requins, des piranhas (mais que font là ces poissons de rivière ? NDSR) et des sortes de méduses particulièrement dangereuses. Le second niveau se déroule à l'intérieur de la base ennemie. Vous ôtez votre combinaison, vous armez votre fusil et le carnage reprend dans les couloirs. Cette partie du jeu s'inspire nettement de *Rolling Thunder*, avec des couloirs à deux niveaux, bordés de portes d'où surgissent parfois des agresseurs. Bien sûr, vous pouvez changer de niveau d'un seul bond, ce qui vous permet de surprendre vos ennemis. *Thunder Jaws* est un programme prenant, aux sprites de grande taille et aux décors soignés. Ce programme présente même des scènes animées en toile de fond. Un jeu d'action efficace qui se joue seul ou à deux.

Arbalester

SETA

Arbalester est un shoot-them-up à scrolling horizontal des plus classiques : jeu à deux, armes supplémentaires, duel avec un énorme bombardier en fin de niveau, etc. Mais la particularité de ce programme est de n'offrir strictement aucun intérêt et de présenter une réalisation grossière, ce qui est rare pour un jeu d'arcade. Alors, vous vous demandez pourquoi j'en parle. Je vous répondrai que les grands jeux finissent par vous donner des complexes quand vous retrouvez votre micro ou votre console. Je vous conseille de jeter un coup d'œil à *Arbalester* si vous en avez l'occasion. D'abord cela vous fera toujours rire un moment et puis, pour une fois, vous pourrez dire que vous avez mieux à la maison. Il est réconfortant de constater qu'il existe, aussi, des jeux d'arcade totalement nuls.

Alain Huyghues-Lacour

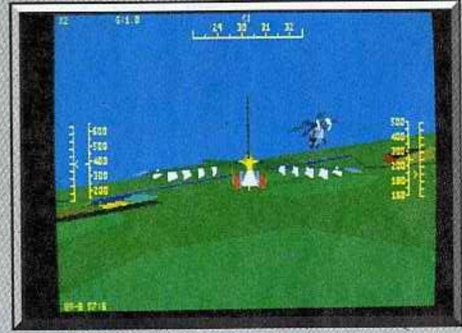
SU-25 Soviet Attack Fighter

PC TOUS ECRANS

Il y a simulateur et simulateur. Celui-ci est un « vrai » qui ne se contente pas de voler comme un oiseau au gré du joystick. Il faut apprendre à piloter pour le faire évoluer dans le ciel. Et ce n'est pas facile ! Le SU-25, avion de chasse de l'armée soviétique, est destiné à ceux qui aiment la difficulté.

Electronic Arts. Programmation : R. Tiberi ; graphisme : C. Hamilton et C. Braat ; musique : G. Sanger ; bruitages : M. Sanders et D. Warhol.

La simulation aérienne micro-ludique est décidément un domaine chéri par les grands de l'édition. A peine notre dernier Challenge publié, voici qu'apparaît la nouvelle génération des fous volants. Aux côtés de *Flight of the Intruder*, testé dans ce même numéro, *SU-25 Soviet Attack Fighter* relance un nouveau défi. Ses atouts : un graphisme précis, des vues multiples et une grande variété de missions. Son principal défaut : la trop grande difficulté de son jeu qui risque de dégoûter les pilotes les moins expérimentés. Quoi qu'il en soit, c'est un très bon simulateur. Dès le chargement du jeu, on constate qu'il exploite toutes les possibilités du *PC*. Compatible avec toutes les configurations graphiques mais aussi avec les cartes sonores et possédant les trois modes de pilotages (clavier, joystick ou souris), *SU-25* offre la qualité typique des productions Electronic Arts. L'installation du soft sur disque est rapide. Pas de problème de mémoire ou de sélection de matériel, le chargement est immédiat et bien géré. Côté bruitages, *SU-25* est l'un des rares simulateurs *PC* à utiliser vraiment les cartes sonores. Connecté à une carte compatible Ad-Lib pour ce test, le programme propose des musiques de qualité, et surtout des bruitages réalistes. Seules les explosions ont un petit côté « console » (des ping et des pang...). Dommage. Graphiquement, le résultat est somptueux, surtout en EGA ou VGA. La présentation du jeu ou les vues de fins de parties sont très belles. La préparation du vol ou les combats offrent des dégradés subtils, des dessins 3D très attrayants. Les vues extérieures sont multiples et avantagées par un zoom puissant. Enfin, les silhouettes de vos adversaires et les cibles au sol sont dignes des plus grands de la simulation PC.



Vue extérieure, l'approche de l'ennemi.



Beaucoup de missions accessibles en direct.



Peu d'options sur la carte.

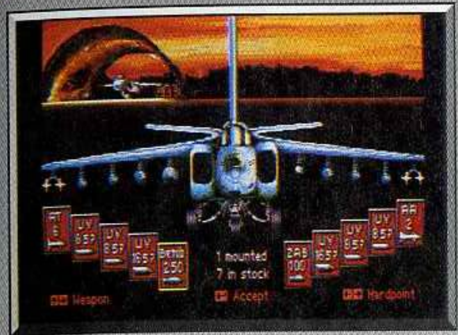
Le pilotage de *SU-25* est géré soit à la souris, soit au joystick, soit encore au clavier. Manettes et *mouse* sont à mon sens trop sensibles. Le moindre mouvement vous lance dans des loopings ou plongées très dangereux. Seul le clavier donne un parfait contrôle de l'appareil, d'autant plus qu'une touche de remise à zéro vous permettra de stabiliser l'avion dans les pires situations. *SU-25* utilise une bonne vingtaine de touches du clavier. Choix des armes, contrôle des *waypoints* (pas de pilote automatique), centrage des cibles, radar ou cartes, *flares* et leurres, etc., rien ne manque à l'appel. La notice est assez claire pour que l'on mémorise rapidement l'emploi de toutes ses fonctions.

Qu'il s'agisse donc du pilotage ou des qualités graphiques et sonores de ce simulateur, les professionnels du missile à tête chercheuse ne trouveront ici rien à redire au travail de l'équipe soviétique responsable du projet. En revanche, *SU-25* ne semble s'adresser qu'aux pilotes micro les plus expérimentés. La difficulté de son jeu est un handicap certain...

Les premiers menus de jeu de *SU-25* ouvrent un dizaine de missions dites « simples ». Bombardements, localisation d'un convoi de camions ou es-



Des graphismes précis, une animation souple, SU-25 est le nouveau best des fanas du missile.



La phase d'armement classique mais efficace.

pionnage, les scénarios sont originaux et bien présentés par les briefings qui précèdent les phases d'armement et de combat. En revanche, comme il est difficile en début de partie de remporter la victoire ! Le niveau de jeu de ces premières offensives est trop élevé. Repéré par une multitude de radars ennemis, poursuivi par une armée de missiles, mon appareil s'est écrasé pendant de longues heures de lutte. Et pourtant, ce n'est qu'après de nombreuses victoires que les pilotes auront accès aux missions de niveau plus élevé. Il faut donc être patient, et faire preuve d'une ténacité hors pair. Malgré la trop grande sensibilité de ses contrôles



Un zoom puissant pour coller à l'action.

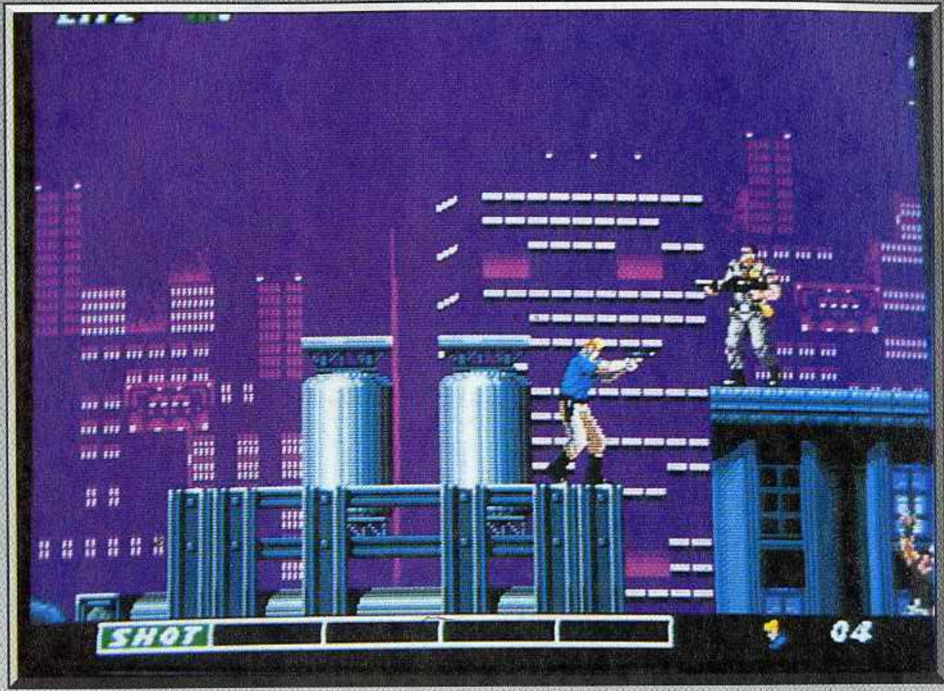


Boom, quand mon missile fait boom !

et la progression que je ne trouve pas assez bien dosée, *SU-25* entre dans le challenge des grands simulateurs micro *PC*. Ses graphismes et la souplesse de ses animations surpassent ceux de *F 19*. Pour qui se sent prêt à supporter la difficulté de son jeu, *SU-25* est un hit qu'il faut acheter à tout prix.

Olivier Hautefeuille

Type — *simulateur de vol et combat aérien*
Intérêt — *17*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★ *(carte son)*
Prix — *D*

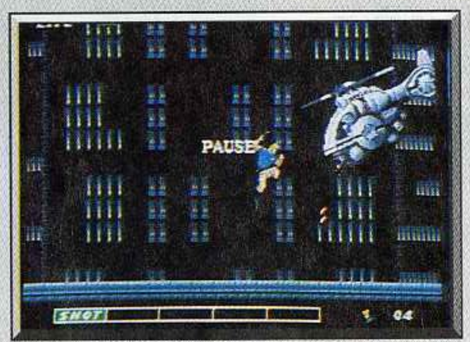


Eswat : un univers tout droit sorti des B.D. de Frank Miller.

Eswat

MEGADRIVE

Défenseur de la démocratie dans une ville du futur où pullulent les criminels organisés, vous sautez de niveau en niveau pour en abattre le plus possible. Pas de quartier dans le quartier ! Eswat *est un pur jeu d'action dont l'intérêt, malgré des sprites un peu riquiqui, ne faiblit jamais. A vos joysticks !*



Touchez l'hélicoptère dans le pare-brise.

Scrolling différentiel incroyable.

Sega

Le futur que nous propose *Eswat* n'est guère réjouissant. La criminalité a atteint un point de non-retour et une organisation terroriste appelée E.Y.E. tente d'instaurer une dictature. Elle a mis sur pied une véritable armée qui a déjà pris le contrôle de nombreuses parties de la ville. Seul Eswat, un flic d'élite, peut sauver la démocratie.

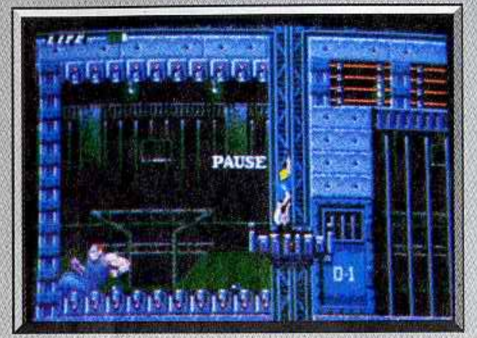
Avant chaque niveau, le soldat reçoit un ordre de mission qui lui décrit la partie de la ville qu'il va devoir « pacifier ». Les deux premiers niveaux se passent dans les rues et dans une prison agitée par une émeute.

La tâche ne sera pas facile car Eswat ne dispose que de l'armement minimal : un simple pistolet. Autant dire qu'on ne survit pas longtemps lors des premiers parties. Puis, on finit par mémoriser la position et l'ordre d'attaque des ennemis, ce qui facilite nettement la progression. A partir du troisième niveau (qui se passe dans une centrale nucléaire), les choses s'arrangent : Eswat est équipé d'une armure de combat pourvue de réacteurs.

Mais les ennemis sont encore plus nombreux et plus agressifs. Heureusement que, comme dans la grande majorité des cartouches sur cette console, un menu d'options permet de paramétrer certains éléments du jeu, en particulier de choisir le niveau de difficulté.



L'action se déroule le plus souvent sur deux plans. Ces plans sont soit superposés, comme dans *Shinobi*, soit parallèles. Votre héros passe à volonté d'un niveau à l'autre en sautant.
La variété de l'action est le grand atout de ce jeu. Si le fondement reste bien sûr de tirer sur tout ce qui bouge, chaque niveau apporte une nouvelle idée, un nouveau moyen de déplacement (plate-forme sur rail, réacteur...) qui relance l'intérêt. Ce



Les monte-charge sont très rapides.



Combat dans la centrale nucléaire.

type de jeu ne supporte pas une réalisation moyenne. Il n'y a heureusement pas de souci à se faire de ce côté-là. Les graphismes collent à merveille à l'ambiance extrêmement violente et futuriste du jeu. Ils sont parfaitement appuyés par d'excellents scrollings, le plus souvent en parallaxe. Certains épisodes, comme la lutte contre un hélicoptère, sur une plate-forme qui chute à une vitesse vertigineuse, m'ont vraiment impressionné. Les musiques, enfin, sans être les meilleures sur *Megadrive*, sont parfaitement adaptées à l'esprit du jeu. On a même le droit à deux digitalisations vocales. On pourrait à la rigueur chipoter sur l'animation des personnages, pas toujours très coulée, et sur la taille des sprites, un peu petits pour une console 16 bits, mais rassurez-vous ce sont vraiment des points de détail. *Eswat* est un jeu très accrocheur à la jouabilité parfaite. Essayez-le et vous l'adopterez immédiatement. Une version micro est en cours de programmation mais elle risque de pâtir de la comparaison avec le jeu sur console.

Olivier Scamps

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*

Flight of the Intruder

PC TOUS ECRANS

Conséquence d'un réalisme peut-être un peu trop fouillé, Flight of the Intruder *est particulièrement difficile à manier. Son apprentissage complexe en rebutera sûrement plus d'un. Les vrais fans éprouveront cependant la joie de diriger toute une escadrille vers les positions stratégiques de l'ennemi*

Spectrum Holobyte. Conception : Rod Hyde ; programmation : C. Orton, C. Bell, J. Taylor, D. Whiteside, S. Parys et P. Dunscombe ; graphisme et animation : M. Shaw, J. Sather et M. Caristrom ; musique et bruitages : C. Bell.

Flight of the Intruder n'apporte qu'un seul « plus » à la simulation de vol et de combat aérien : la prise de contrôle de plusieurs appareils, un peu à la manière de *M1 Tank Platoon* par exemple. Mis à part cette particularité, ce logiciel utilise toutes les données bien connues des amateurs de missiles. Un reproche pourtant, le soft est vraiment difficile à prendre en main.
Le chargement ouvre une très grande diversité de missions. Il est possible de choisir entre le combat direct, le vol stratégique « missile » ou « bombardement », et enfin le contrôle d'une escadrille complète. Vous choisirez ensuite entre une multitude de scénarios différents, attaque d'un pont, d'un navire, défense d'un objectif, etc. La préparation de chaque mission est de même très détaillée. En maniant une série d'icônes, le pilote peut observer en détail toutes les composantes de son offensive. Etude et modification des *waypoints* pour



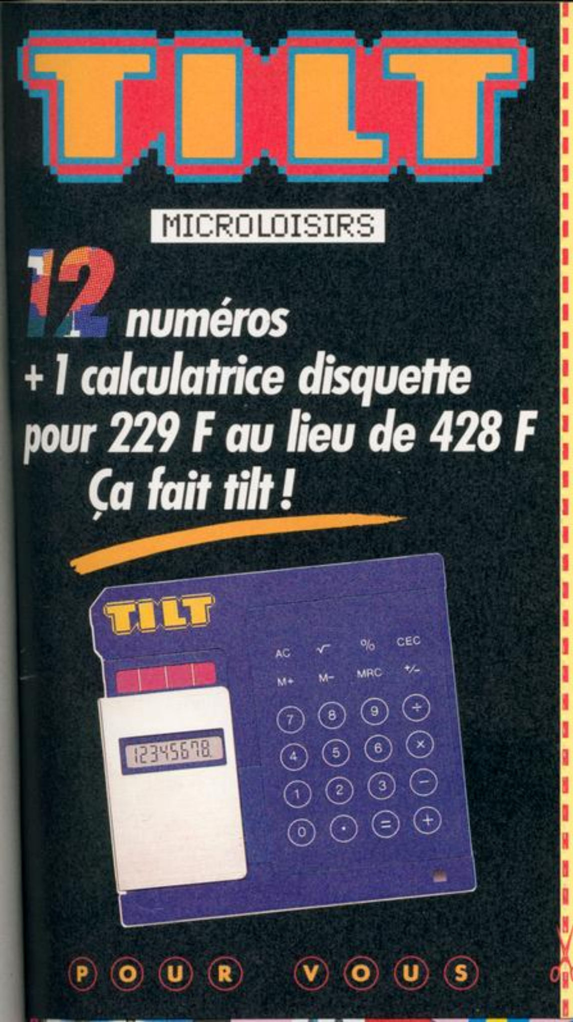
Armez votre appareil avec soin.



La préparation des missions est très complète.



Les graphismes de Flight of the Intruder sont soignés, mais moins précis que ceux de SU-25.



OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

OUI, je m'abonne à TILT. Je recevrai donc les 12 prochains numéros ainsi qu'une ingénieuse calculette disquette pour 229 F seulement au lieu de 428 F, soit 199 F d'économie.

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, acquérir séparément la calculatrice au prix de 120 F, chacun des 10 numéros de TILT au prix de 25 F le numéro, et le numéro double ainsi que le numéro spécial au prix de 29 F le numéro.

J'ai bien noté que la calculette me sera expédiée dans un délai de 6 semaines, après l'enregistrement de mon règlement.

Nom ____________

Prénom ____________

Adresse ____________

____

Code postal |_|_|_|_|_|

Ville ____________

☐ Je joins dès à présent mon règlement à l'ordre de Tilt par :

☐ chèque bancaire

☐ chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue CB dont voici le numéro

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Date d'échéance : |_|_|_|_|

Signature :

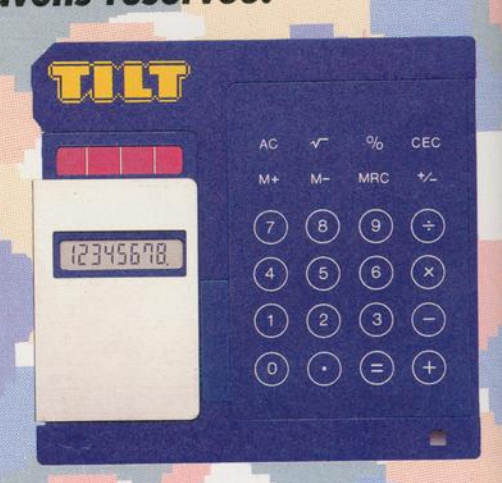
Tarif valable pour la France Métropolitaine
Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés

Cette carte d'abonnement est à renvoyer sous enveloppe non affranchie, à :

TILT
LIBRE RÉPONSE
N° 4375
75742 PARIS CEDEX 15

ECONOMISEZ 199 F

Et découvrez cette calculatrice disquette que nous vous avons réservée.



Cette calculatrice originale en forme de disquette, va faire des envieux autour de vous ! Très pratique, elle effectuera à votre place tous vos calculs avec la plus grande précision. Cette ingénieuse calculatrice signée TILT vous sera envoyée dans une belle pochette noire... en forme de disquette !

Pour profiter de notre offre exceptionnelle, renvoyez dès aujourd'hui la carte d'abonnement ci-contre.



Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.

... ENQUETE, ENIGMES.
REFLEXION, STRATEGIE ...

DECLIC

DECLIC: une compilation à vous réveiller les neurones !

contient

- Manoir de Mortevielle
- Chessmaster 2000
- Trivial Pursuit
- Wallstreet
- Tetris

Disponible sur Atari ST, AMIGA, IBM PC et compatibles

MANOIR DE MORTEVIELLE
Trivial Pursuit GENUS EDITION JEUX VIDEO
CHESSMASTER 2000
TETRIS.
WALL$TREET
UBI SOFT Entertainment Software

UBI SOFT

Avec UBI SOFT c'est beau comme au cinema

CLAP CINE

REVE, ACTION AVENTURE avec CLAP CINE

Mettez 10 jeux adaptés des films dans votre micro (9 dans la version K7).

STARRING CHARLIE CHAPLIN
JAMES BOND TUER N'EST PAS JOUER JEUX VIDEO
JAMES BOND 007 VIVRE ET LAISSER MOURIR JEUX VIDEO
SEGA QUARTET
GHOSTBUSTERS
PERMIS DE TUER
BACK TO THE FUTURE
WONDER BOY
ALIENS
THE EIDOLON LUCASFILM GAMES

Dans la version K7 uniquement

UBI SOFT
Entertainment Software


Vue de côté du porte-avion.


Le missile poursuit sa cible.


L'un de vos appareils, vu d'un autre !


En haut de l'écran, les messages de danger.

le pilote automatique, vue de la carte, données météo ou stratégiques. Les amateurs de réalisme seront comblés, tout comme ils le furent sur *F 19* de Microprose.
Les graphismes de ce soft sont très fouillés, mais sans doute moins précis que ceux de *F 29 Retaliator* par exemple. En fait, les effets de matière utilisent une trame de pixels qui mélange trop de couleurs. Résultat, seul le VGA offre des surfaces nettes, et encore... Je préfère de beaucoup les graphismes de *F 29*, ou de *SU-25*, plus simples mais plus précis. Le tableau de bord est chargé, et parfois confus. Quant aux paysages extérieurs, ils restent classiques. On peut, comme souvent sur *PC*, modifier le niveau de détail afin d'accélérer les animations.
Flight of the Intruder offre en revanche des vues extérieures très soignées. En mode suivi, le zoom et la parfaite animation des sprites sont d'un réalisme impressionnant. De même, la vue « missile », qui vous plonge vers l'objectif visé, est un délice de précision. En plein combat, il arrive que huit appareils se partagent le ciel de votre mission, c'est dire l'ambiance de certains combats.
Mais, face à tant de réalisme, qu'il s'agisse de la préparation des missions ou des vues extérieures, le pilotage des appareils est sans doute trop complexe et parfois mal géré. S'il est possible d'utiliser la souris, l'ordinateur vous demande par exemple de la calibrer comme on a coutume de le faire d'un joystick. Résultat, le programme se plante !
Au clavier, le joueur va manier un nombre incroyable de touches différentes. Il faudra au novice de longues heures de recherche pour assimiler tout cet attirail, en recourant à la pause et à la relecture du manuel (traduit en français mais confus). Pendant tous les combats, la radio de bord distille des messages qui détaillent l'approche des appareils ennemis. Tout ce qui concerne le repérage de la cible prévue par le plan de vol ou le succès final d'une mission reste trop flou. On regrettera ici la clarté d'un *F 19*. Pour finir, *Flight of the Intruder* propose trois modes de bruitages : son interne du *PC*, sons digitalisés ou carte sonore compatible Ad-Lib. En ce qui concerne la carte, le résultat est très décevant. En fait, seul l'option Digit mérite le détour.
Flight of the Intruder va donc très loin dans le réalisme, trop loin peut-être. Certes, le maniement de plusieurs appareils est passionnant, tout comme l'était la gestion des blindés dans tous les récents simulateurs de tanks. Mais ce programme est à mon sens trop complexe pour passionner les pilotes de tous poils. Peu d'arcade au sens pur, une notice peu efficace, des graphismes et des animations qui souffrent sur les machines peu puissantes... Ce simulateur est réservé aux mieux équipés et aux plus tenaces. Olivier Hautefeuille

Type	*simulateur de vol et combat aérien*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★
Prix	*D*

Moonwalker

MEGADRIVE

Le héros de cette adaptation tirée d'un film n'est autre que le grand Michael Jackson. Volant au secours d'une bande de mômes kidnappés, il se bat courageusement contre d'infâmes gangsters et de dégoûtants zombies. L'action, assez répétitive ternit malheureusement la réalisation irréprochable du jeu.



Le méchant vous nargue...

Sega

Pour lancer la *Genesis* (alias *Megadrive*) aux Etats-Unis, Sega n'a pas lésiné sur les moyens en s'offrant Michael Jackson en personne. Pourtant, le cadeau était empoisonné : rien n'est plus dur que de réaliser un jeu tiré d'un film, *a fortiori* lorsqu'il met en scène un tel personnage. Les programmeurs de *Moonwalker* ont pourtant brillamment réussi ce challenge.
Moonwalker, le jeu, reprend le scénario du film. Des enfants sont détenus en otage par un infâme criminel. Le gentil Michael, costume blanc et chapeau mou, se rue à leur secours. Il parcourt donc le repaire des bandits en ouvrant portes et fenêtres pour délivrer les enfants. Mais, vous vous en doutez, Michael va rencontrer des adversaires. Ce sont le plus souvent des gangsters très années trente, des femmes fatales, des voyous ou même des... zombies (rappelez-vous le clip de *Thriller*). Par endroit, des ennemis plus coriaces, comme un joueur de billard à la carrure impressionnante ou un soldat équipé d'une combinaison ignifugée, font leur apparition. Des animaux domestiques lui mettront également des bâtons dans les roues. Le chanteur n'est heureusement pas démuni : outre sa légendaire agilité, il a à sa disposition de très



Michael exécute son célèbre Moonwalk.


CHASE H.Q.
Special Criminal Investigation
II
CHASE HQ II
Special Criminal
Investigation - continue là où
CHASE HQ s'était arrêté.
Ce jeu d'arcade passionnant vous emmène
des lumières de Paris aux terrains arides du Sahara.
Votre mission est de trouver, de poursuivre et
d'apprehender de dangereux criminels.
PLUS RAPIDE de la puissance explosive vous projette sur divers terrains - tenez bon ou atterrissez dans les champs!
PLUS DUR les criminels manient des
armes puissantes - mais vous aussi!
Vous pouvez tirer mais vous devez.
aussi éviter leurs tirs. Des échanges de
coups de feu, des camions
déchargeant leurs cargaisons sur votre
capot... c'est le plus difficile des jeux
de poursuite jamais réalisés sur micro!
AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST
TAITO
ocean
ZAC MOUSQUETTE, 06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE. TEL: (1) 43350675





Sur la musique de Thriller : un ballet digne d'un clip.

efficaces éclairs de magie. Dans les situations désespérées, un tour lui permet de lancer son chapeau boomerang contre ses poursuivants. Une manœuvre très efficace qui, malheureusement, épuise rapidement sa réserve de magie. Lorsque celle-ci est vide, il ne lui reste plus qu'à utiliser ses poings et ses pieds, solution nettement plus dangereuse pour lui. Chaque prisonnier libéré montre sa joie en exécutant quelques pas de danse. Quand tous les enfants ont été délivrés, le chimpanzé fétiche de Michael saute sur son épaule et lui indique la direction à prendre pour rejoindre le boss. Celui-ci, au lieu d'accepter la confrontation, s'enfuit en riant mais envoie tous ses hommes à la fois.

Le jeu est composé de quatre niveaux, eux-mêmes divisé en trois sous-niveaux. Le décor change en fonction du stage : tripot, ruelles, cimetière, grottes. En revanche, l'action ne varie pas, ce qui rend le jeu un peu répétitif à la longue. Pourtant, *Moonwalker* est un logiciel réellement séduisant. Il bénéficie en effet d'un atout majeur : une réalisation époustouflante qui montre ce dont la *Megadrive* est capable. Comme toujours sur cette console, les graphismes sont excellents. Mais cette cartouche surprend par la qualité de l'animation et de la bande sonore. Je reproche souvent aux programmeurs *Megadrive* de se reposer un peu trop sur les capacités graphiques de cette machine et de négliger l'animation. Ici, au contraire, les mouvements des personnages sont d'un réalisme ahurissant. Le Michael de ce jeu tourne, virevolte, se déplace exactement comme le vrai. Chacun de ses mouvements se traduit par un pas de danse et on retrouve toutes les figures qui l'ont rendu célèbre comme le *moonwalk* (déplacement en glissant) ou le saut sur la pointe des pieds. Les adversaires se mettent même parfois de la partie en exécutant un ballet. Je n'ose pas imaginer le nombre de sprites nécessaires pour réaliser une animation aussi coulée. On retrouve même quelques pointes d'humour. Ainsi, à la fin de chaque sous-niveau, Michael peut se lancer dans un ballet endiablé avec ses adversaires. Chaque niveau est rythmé par un tube de Jackson. *Smooth criminal, Beat it, Billie Jean, Bad, Another part of me* se succèdent et donnent l'impression de regarder un clip. En prime, quelques digitalisations sonores (dont son célèbre cri et un « oh Michael » attendrissant) agrémentent le jeu. *Moonwalker* n'est pas très varié mais il est tellement beau qu'on y revient, uniquement pour le plaisir de se livrer à de nouvelles chorégraphies. Et puis c'est vraiment le genre de cartouche qu'on montre avec fierté à tous les amis qui viennent voir la « nouvelle console 16 bits dont tout le monde parle ». Olivier Scamps



Une grande richesse de mouvements.



L'arme secrète de Michael : son chapeau.



Une descente « comme en vrai »

Type	*action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★★
Prix	*D*

Cadaver

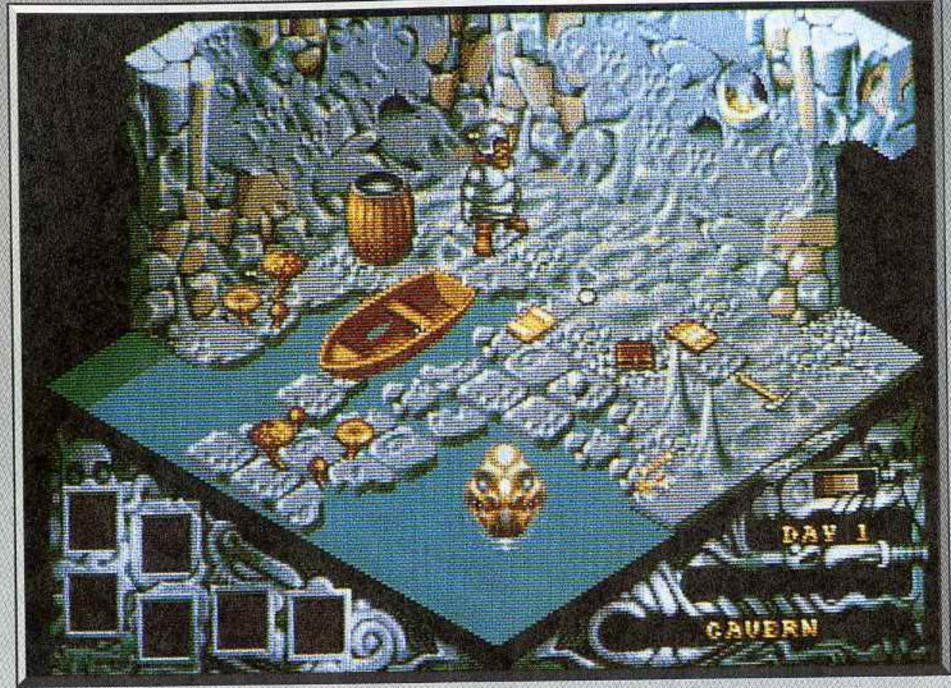
ATARI ST

A marier aventure et action, on prend le risque de décevoir les amateurs des deux genres. Cadaver évite le piège de justesse. La stratégie compliquée et les graphismes soignés font passer la pilule des scènes d'arcade un peu simplistes. Le scénario ambitieux et la mise en scène impeccable hissent Cadaver à un bon niveau dans un type de jeu très difficile à maîtriser.
Mirrorsoft. Conception et programmation : the Bitmap Brothers.



Ramassez tout ce qui est au sol.





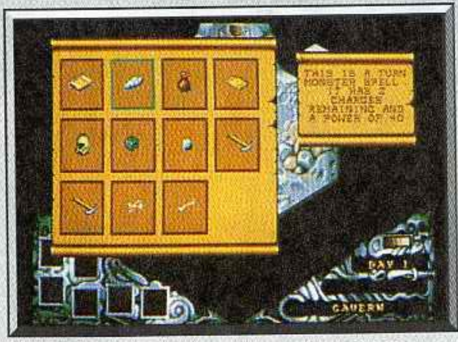
Grâce à son graphisme soigné et à l'utilisation complexe de ses indices, Cadaver frappe fort.

La présentation fournie dans la notice de cette aventure/action est assez mystérieuse et originale pour motiver l'aventurier... Un nain courageux se lance dans un univers plein de pièges et de dangers. Un décor 3D du plus bel effet, une multitude d'objets à collecter et à maîtriser, des monstres à ne plus savoir qu'en faire, *Cadaver* cumule action, réflexion et aventure pour une mission complexe. En contrepartie, les amateurs d'action pure ou les fanas de l'aventure traditionnelle seront sans doute déçus, tout du moins déboussolés...
Votre mission commence dans une série de grottes et tunnels remplis d'objets et de monstres. *Cadaver* affiche un décor 3D très bien dessiné et dont la profusion de détails accentue le réalisme. Le personnage y circule dans toutes les directions. Il peut aussi sauter sur des objets, pierres ou tonneaux, pour atteindre les lieux exigus. Lorsqu'il s'approche d'un objet, un menu Icône apparaît. Il suffit alors de manier le joystick pour prendre une pioche ou lire une pancarte, ouvrir puis fouiller un meuble. Au clavier cette fois, il vous est également possible d'accéder aux diverses poches de votre sac. Ici, on prépare une arme pour un prochain combat, on examine un nouveau sortilège découvert plus avant pour en comprendre le mécanisme. Ce maniement est très souple, très rapide. Aidé de la carte que l'on peut à tout moment appeler à l'écran, il est quasiment impossible de se perdre dans ces galeries. Quant aux sauvegardes d'une position, elles sont autorisées pour peu que l'on découvre sur son chemin le sortilège qui les déclenche. Voici donc la trame de cette partie que l'on pourrait tout à fait comparer à un *Rick Dangerous* stratégique. Cependant, si les graphismes de *Cadaver* flattent l'œil dès les premières minutes de jeu, on se lasse quand même de la simplicité relative des animations. Les monstres se résument souvent à des sprites à la trajectoire par trop répétitive. L'aspect « arcade » n'atteint pas la cheville de celui du célèbre *Rick*. Pas de minutage savant, pas de pièges nécessitant réflexes et sang-froid. Après quelques heures de jeu, c'est finalement la stratégie qui prend le pas sur l'action. Les objets sont très nombreux, leur utilisation plutôt délicate. Le joueur va devoir découvrir le lien qui existe entre tel indice et tel lieu, découvrir à quel endroit il doit utiliser la pioche, la corde, etc. De même, la place accordée à la magie est source d'énigme. Votre personnage est soumis à la dure loi des points de vie et d'expérience. S'il faut boire et manger très régulièrement, il est aussi très utile de mémoriser les sortilèges découverts, de connaître leur impact, leur puissance sur tel ou tel monstre, telle ou telle situation.
Si *Cadaver* profite bien sûr de la dualité action/aventure de sa mise en scène, aucun des deux genres n'est parfaitement traité. Côté arcade, on ne retrouve ni la synchronisation ni la vitalité d'un *Rick Dangerous*. Côté aventure, la logique et la continuité du jeu ne sont pas toujours convaincantes. Par exemple, si vous n'utilisez pas la pioche contre tel mur, rien n'indique que vous faites fausse route. Le scénario et la mise en scène sont ambitieux, ce qui rend le jeu plus difficile et fait espérer des actions qui « ne sont pas au programme ». *Cadaver* n'en reste pas moins largement au-dessus de la moyenne de ce que l'on vous sert d'ordinaire dans le domaine de l'aventure/action. C'est ce qui explique sa note et sa place parmi les hits de ce numéro.

Olivier Hautefeuille



L'ennemi mourra sous un jet de pierres.



Utilisation des objets contenus dans le sac.



Une corde et un tonneau qui revigore.



... ou la collecte de quelques diamants.



Aspect jeu de rôle et menu action.

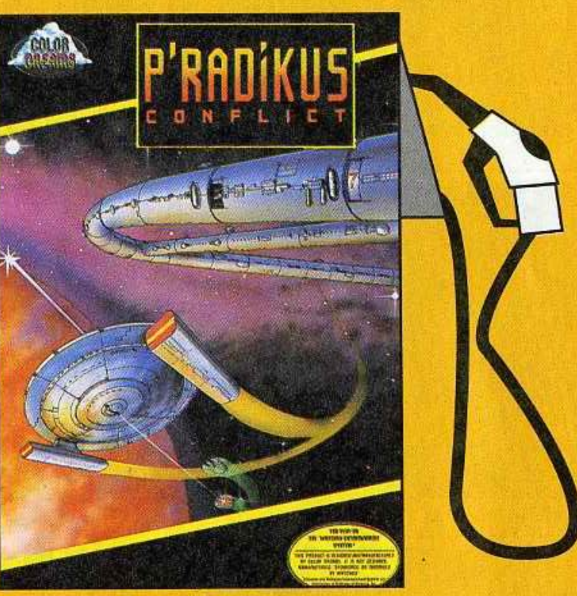
Type	*aventure/action*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	*B*

POUR CONSOLE NINTENDO®

DE L'ENERGIE POUR VOTRE CONSOLE !

DISPONIBLE DANS LES GRANDES SURFACES ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE





KING NEPTUNE'S ADVENTURE*

Plongez dans cette aventure subaquatique au Royaume de Neptune ! Le chaos s'est emparé de son empire. Partez à la recherche des huits trésors engloutis et l'océan retrouvera son calme…

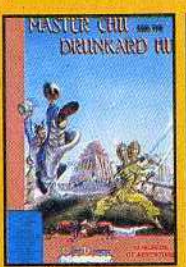
P'RADIKUS CONFLICT*

Des hordes dévastatrices sont en vue de la planète Lextorians. Défendez ce dernier havre de paix dans la galaxie. A vous de détruire la base ennemie avant d'être expédié dans le vide spatial !

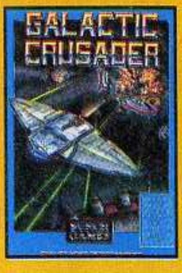
ZIG-ZAG 47 85 79 85

Faites le plein…

















POUR UTILISER
AVEC NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM®

Ce produit a été créé, développé et fabriqué par COLOR DREAMS. Il n'a pas été créé, développé, fabriqué, aidé, subventionné ou soutenu par NINTENDO®. COLOR DREAMS n'a aucun lien avec NINTENDO®. NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd. INSTRUCTIONS EN FRANCAIS INCLUSES

*DISPONIBLE SUR CONSOLE NINTENDO®
®NINTENDO et NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM sont des marques déposées de NINTENDO Co. Ltd.

DISTRIBUTION EXCLUSIVE : DPMF
Tél. : 33 (1) 49. 78. 08. 08
3, RUE EDISON 94550 CHEVILLY-LARUE

HITS

Wing Commander

PC tous écrans, carte son

L'eussiez-vous cru ? Un bon jeu d'action sur PC, ça existe ! Regardez Wing Commander. Oui, bien sûr, pour en profiter, il faut posséder un super PC-AT avec disque dur, carte VGA et si possible une carte sonore. Mais le résultat est vraiment étonnant !

Origin System. Conception et programme : C. Roberts, S. Muchow, P. Isaac, S. Beeman, K. Demarest III et H. Miller ; graphismes et chorégraphies : S. Beeman, E. Roberts, C. Roberts, J. Miles, C. Roberts ; musique et bruitages : H. Miller, G.A. Sanger et D. Govett.

Wing Commander est un programme impressionnant. Conçu et réalisé par une équipe nombreuse et visiblement très qualifiée, il s'installera sur votre disque dur pendant de longues minutes. Résultat, les graphismes, les animations, la mise en scène, les musiques ou encore les bruitages sont extrêmement travaillés et variés. Tout cela pour mettre en avant un jeu des plus classiques, puisqu'il s'agit ici de mettre à mal des aliens dans l'espace infini d'une mégagalaxie. *Wing Commander* ne s'adresse donc qu'aux possesseurs de « grosses » configurations *PC*. Pour profiter de ce programme, il est presque impératif de posséder un disque dur, une mémoire étendue, une manette ou une souris, un écran EGA ou VGA et surtout un *AT* au minimum. Muni d'un tel matériel, attendez-vous à des missions prenantes et parfaitement orchestrées par une mise en scène superbe.
Wing Commander vous fait revêtir l'uniforme d'un jeune pilote de vaisseau spatial de combat. Dans le bar de la base, le joueur va user de la souris, du joystick ou du clavier pour choisir sur l'écran diverses options. Il peut discuter avec des gens pour glaner des renseignements sur les missions, les types de vaisseaux, etc. Il peut aussi jouer sur une borne d'arcade et se frotter à la dure réalité de ses futurs combats. Plus loin, il accède aux vestiaires de la base (lieu des sauvegardes, de l'affichage des scores, etc.) et à la salle de préparation des missions. Voici le colonel de la base qui explique votre première offensive. Il s'agit de rejoindre diverses planètes pour une mission de reconnaissance. A peine les ordres reçus, vos deux personnages (une coéquipière vous suivra pour cette mission) se lancent vers la soute d'envol. Bientôt, c'est l'espace qui défile devant votre cockpit et le contact du laser qui se cale dans votre main droite...
Toute cette préparation au vol est un délice pour les yeux et les oreilles. Sur un fond de musique digitalisée (carte son), les animations de ces diverses phases de jeu sont dignes du dessin animé. Voici donc une introduction qui ne semblera pas trop longue aux passionnés, toujours pressés de se jeter dans le combat. Il en sera de même à chaque fin de mission pour le retour animé de votre engin dans la base et le briefing du colonel ou la sauvegarde de votre pilote.
Les missions évoluent selon une difficulté très bien dosée. Au début, il s'agit d'une simple reconnaissance. Ensuite, votre vaisseau escortera un bâtiment plus important, etc. Dans la cabine de l'engin, le pilote ne manie que peu de touches au clavier. Il peut faire appel à la radio pour demander de l'aide, enclencher le pilotage automatique pour atterrir, etc. Sur la carte, il sélectionne, de même, les points d'une trajectoire pour le mode « pilote automatique ». Face à ces quelques ma-



Pilote automatique et saut en hyper-espace.

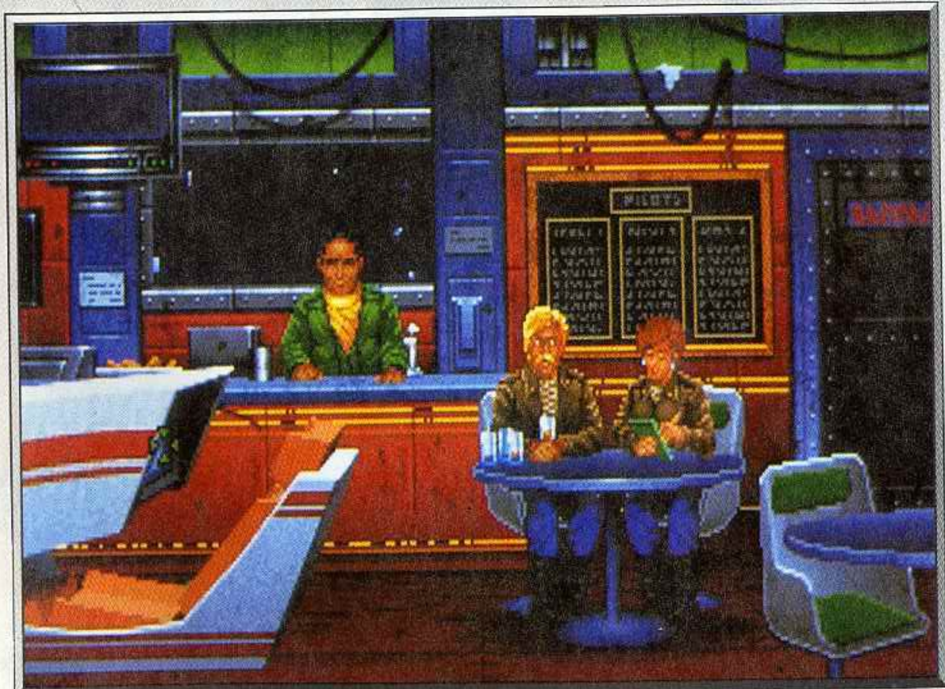

Des silhouettes superbes en VGA



Dans le bar, le choix des options sur écran.



Le pilote Cornichon reçoit ses ordres.



L'une des phases superbes de la présentation des missions, animée et sonore...



nœuvres de routine, ce sont bien entendu les combats qui constituent le nerf de l'action. Repérés sur le radar, les ennemis vous apparaissent sous la forme de superbes sprites 3D, animés avec souplesse. Le dessin des carlingues ou des réacteurs est très précis. Le tir des missiles ou des lasers, les loopings et roulés ou les explosions d'un engin abattu sont d'excellente qualité, pour peu que l'on possède une machine puissante. Que ce soit à la souris, au joystick ou au clavier, il est as-



Tir laser et missiles...



La mort du héros, triste mais beau !

sez facile de devenir un pilote hors pair et de frissonner un peu plus à chaque mission. *Wing Commander* possède toutes les qualités arcade d'un bon shoot-them-up 3D, ce qui est vraiment rare sur cette machine. La stratégie, moins prépondérante que l'action dans ce jeu, est tout de même intéressante. Il faudra, par exemple, abandonner le combat lorsqu'il est plus urgent d'assister un vaisseau en péril, tracer de bonnes trajectoires sur la carte ou apprendre à utiliser les meilleurs armements.

Wing Commander use d'un scénario assez simple. Pas de commerce intersidéral, de gestion de caractère à la sauce «jeu de rôle», d'entretien ou d'achat d'armes ou de nouveau vaisseau, etc. Mais quelle action si l'on possède un *PC* costaud ! Et face à ces qualités arcade, *Wing Commander* vous séduira aussi par la continuité de son jeu et juste dosage de sa difficulté. Un soft que j'achèterais donc sans hésiter. Il est trop rare de rencontrer une telle beauté graphique et une telle souplesse sur *PC*.

Olivier Hautefeuille

Type	*shoot-them-up 3D/stratégie*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★★ *(VGA)*
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★ *(carte son)*
Prix	*D*

Strider

MEGADRIVE

Après avoir écumé les micros, le héros à l'épée tourbillonnante fait son apparition sur Megadrive. La réussite est au rendez-vous ! une animation parfaite au service de sprites de bonne taille donne une sensation de mouvement proche de ce qu'on trouve sur les bornes d'arcade. Difficile, Strider exige de la persévérance.

Sega

Capcom figure indiscutablement parmi les géants de l'arcade avec de grands classiques comme *Ghosts'n Goblins*, *Ghouls'n Ghosts* ou *Strider*. Le Strider est tout simplement le guerrier le plus redoutable que la Terre ait jamais porté. Sa mission



Utilisez les robots de l'ennemi.

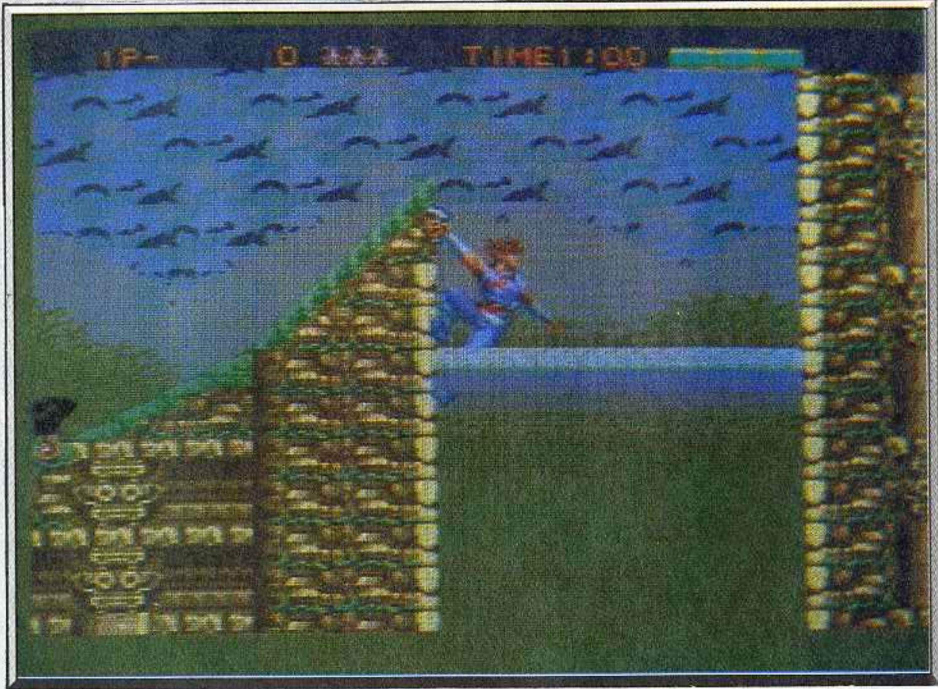


Saut acrobatique sur fond moscovite.

consiste à envahir l'Eurasie à lui tout seul et à abattre le tyran qui y fait régner la terreur.

Strider dispose de deux atouts importants pour accomplir sa tâche. Tout d'abord son agilité, qui lui permet d'exécuter des sauts spectaculaires, ou bien de grimper le long des parois les plus lisses. D'autre part, il est armé d'une épée-laser qui fait le vide autour de lui. Tout au long de votre mission vous allez voir du pays : vous traversez une ville, la steppe enneigée, une forêt tropicale, avant de livrer un dernier combat dans le vaisseau amiral du tyran. Les ennemis que vous devez affronter sont tout aussi variés et il convient d'adopter une tactique adaptée face à un soldat, un dinosaure ou un serpent mécanique. Mais, dans tous les cas, vous n'en sortirez vivant qu'en restant sans cesse en mouvement. Mais le danger ne vient pas seulement de vos ennemis, de nombreux pièges sont disposés sur votre route : parfois le sol se dérobe sur vos pas ; d'autres fois, c'est un mur de flammes qui tombe du ciel. De temps à autre, vous pourrez utiliser l'un des robots ennemis qui se mettra alors à tourner autour de vous en détruisant tout ce qui passe à sa portée.

La force de ce programme repose sur la grande variété des situations, car il se passe quelque chose de nouveau à chaque instant, ce qui est par-



La meilleure conversion du célèbre jeu d'arcade de Capcom.

Rira bien qui rira le dernier.

Les rumeurs étaient fondées, DeluxePaint sera bientôt disponible sur ST.

Non seulement ça, mais il est de toute évidence meilleur et plus évolué que la version tournant actuellement sur Amiga. Ce qui ne manquera pas de faire la joie de tous le utilisateurs de ST.

Vous pouvez, par exemple, définir vos propres polices, travailler sur plusieurs animations et imprimer jusqu'au format poster. Le ST bénéficie également d'une fonction de vaporisation multicolore, sans compter qu'il est possible de réaliser des animations sur seulement 512Ko, par comparaison au mégaoctet indispensable sur Amiga.

Le prix aussi est souriant. Pendant une période limitée , DeluxePaint ST sera proposé a un prix spécial de lancement.

Et, si vous tombez sur un utilisateur d'Amiga, essayez-donc de ne pas éclater de rire, vous n'avez vraiment aucune raison de le perturber davantage.



Bientot disponible

Electronic Arts, 11-49 Station Road, Langley, Berks SL3 8YN, Angleterre. Tel: 19-44-753 49442. Fax: 19-44-753 46672 ELECTRONIC ARTS



ticulièrement motivant. On se prend tout de suite au jeu et il n'est pas question de s'arrêter avant d'avoir découvert le niveau suivant.
Les versions *Amiga* et *ST* de *Strider* sont réussies, mais elles ne peuvent en aucune façon soutenir la comparaison avec celle de la *Megadrive*. Le jeu est bien sûr en plein écran et les sprites sont de grande taille, comme dans le jeu d'arcade. De plus, les magnifiques décors sont très soignés et le scrolling différentiel est fluide. Cette fidèle conversion séduira tous les fans d'arcade, qui prendront beaucoup de plaisir à admirer le Strider tandis qu'il exécute des sauts acrobatiques au-dessus du vide, en faisant de larges moulinets avec son épée-



L'épée laser fait des ravages.



L'ennemi attend dans les hauteurs.



Strider : une étrange atmosphère.

laser. Cette version est plus difficile que celles sur micro, mais avec de la persévérance on y arrive, car la jouabilité est excellente. Une grande conversion d'arcade.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*18*
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*D*



Le mélange des genres dans Killing Game Show donne un résultat explosif !

Killing Game Show

AMIGA

Rencontre du passé et de l'avenir, le Killing Game Show *vous transforme en un gladiateur qui risque sa vie pour distraire les téléspectateurs avides de violence et de sang. Pour vous en sortir, il faudra vous montrer aussi habile que les programmeurs qui ont réussi à mêler avec beaucoup de talent le jeu de plates-formes, de réflexion et le shoot-them-up.*

Psygnosis. Graphismes et programmation : Martyn R. Chudley ; musique et effets sonores : Ray Norrish.



Prenez les objets dans les containers.

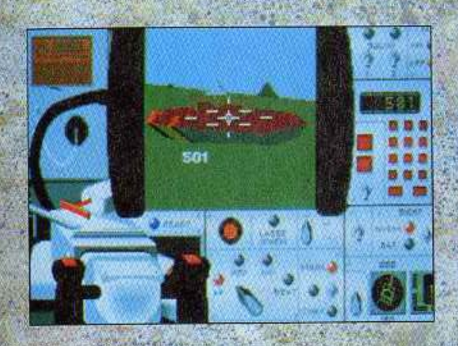


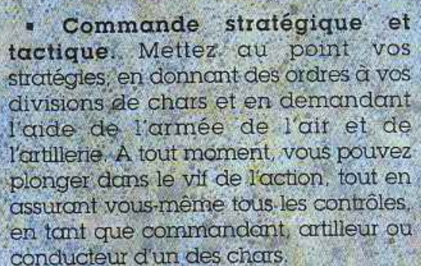
Une escadrille ennemie.

Si vous en avez assez de regarder « Intervilles » à la télévision, branchez-vous donc sur la chaîne KGS pour y voir le *Killing Game Show*, le jeu le plus violent de la galaxie. Les sympathiques organisateurs de ce jeu télévisé ont eu l'excellente idée de créer seize puits de la mort, dans lesquels rôdent des formes de vie artificielles hostiles, créées spécialement pour tuer. Après avoir subi quelques transformations, les concurrents sont déposés au fond du puits et ils doivent remonter à la surface ou mourir. Pour pimenter un peu plus ce jeu innocent, un liquide mortel se répand régulièrement dans le puits et, si vous ne remontez pas assez vite, il vous rattrapera et ce sera la fin. Le spectacle sera divertissant, que le show commence !
Sous la forme d'un petit robot, avec des mitrailleuses en guise de bras, vous commencez votre longue remontée vers la surface. Il n'y a pas de temps à perdre, car le liquide mortel va bientôt atteindre la plate-forme sur laquelle vous vous

Quatre chars M1 Abrams. Sur chacun, quatre soldats. En un mot, quatre chars pour seize hommes. Et c'est vous qui contrôlez toutes les opérations de tir.









▪ **Commande stratégique et tactique.** Mettez au point vos stratégies, en donnant des ordres à vos divisions de chars et en demandant l'aide de l'armée de l'air et de l'artillerie. A tout moment, vous pouvez plonger dans le vif de l'action, tout en assurant vous-même tous les contrôles, en tant que commandant, artilleur ou conducteur d'un des chars.

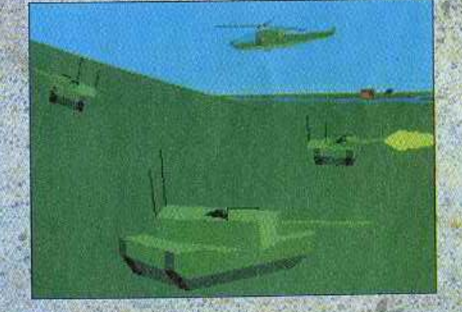
▪ **Commandement.** Chaun des 16 hommes de votre division a des talents de combattant et des capacités qui lui sont propres. Grâce à l'expérience, les promotions et les décorations, vos chances de succès augmentent, tandis que votre division s'endurcit au combat.



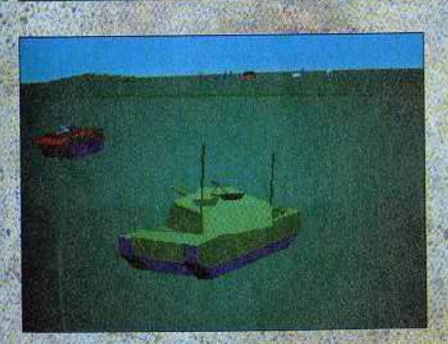


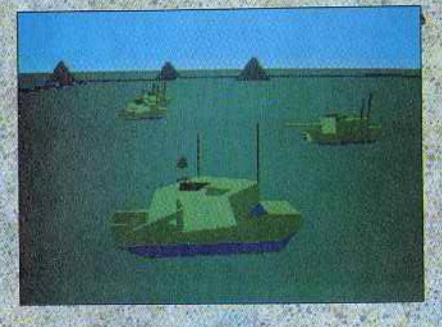
▪ **Champ de bataille réaliste.** Tirez profit des abris naturels que sont les collines, buttes et autres cachettes où dissimuler vos chars, dans l'immense champ de bataille tridimensionnel de 8.000 hectares, tout comme un véritable commandant de char.





▪ **Une variété infinie.** Combattez de jour, de nuit, dans la neige, la boue, la pluie ou par temps clair. Des milliers de champs de bataille et des situations par millions vous procureront un divertissement infini. Choisissez les batailles simples ou une campagne entière.



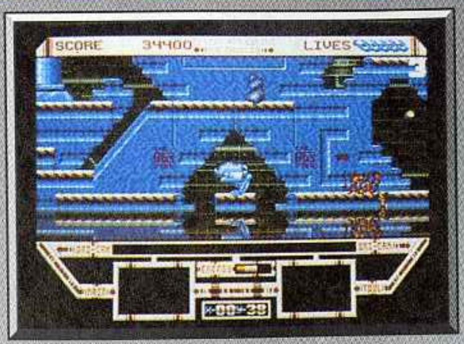


▪ **Guerre de haute technologie.** Des télémètres laser, des pénétrateurs à l'uranium appauvri, des missiles téléguidés, un blindage réactif, l'assistance aérienne et l'artillerie font de M1 Tank Platoon la simulation la plus exhaustive et moderne de la guerre d'engins blindés sur terre, maintenant disponible pour votre ordinateur personnel.

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE

La toute dernière simulation de combat terrestre de blindés, disponible pour ATARI ST et COMMODORE AMIGA.





Des plates-formes, toujours des plates-formes.



Les clés ont différentes formes.



On ne peut transporter qu'un seul objet.



Attrapez les cœurs.

trouvez. Vous sautez sur la plate-forme suivante et les premiers ennemis passent à l'attaque. Lorsque vous détruisez tous vos agresseurs vous voyez apparaître un cœur qui s'élève dans les airs. Si vous parvenez à l'attraper avant qu'il ne soit hors de portée, vous reprendrez de l'énergie.
Vous devez également détruire les containers disséminés dans les puits, afin de récupérer les armes, les outils ou les clefs d'accès qu'ils contiennent. Pour quitter le puits de la mort avant qu'il ne soit trop tard, il va falloir que vous réfléchissiez aussi vite que vous tirez.
Psygnosis a réussi à marier jeu de plates-formes, shoot-them-up et réflexion, ce qui n'est pourtant pas évident. L'action est suffisamment soutenue pour satisfaire les amateurs d'arcade les plus exigeants, mais il ne suffit pas de tirer sur tout ce qui bouge. Il faut d'abord bien mémoriser le chemin, car vous avez fréquemment le choix entre deux directions. Si vous choisissez le mauvais côté, vous risquez fort de vous retrouver dans une impasse, le liquide mortel vous barrant le chemin de l'autre issue. Mais la grande innovation de ce programme est la présence des outils que vous ne connaissez pas, et qui peuvent se révéler indispensables dans une situation donnée. Pour compliquer encore les choses, vous ne pouvez transporter qu'un outil à la fois.

Une fois de plus, on reste admiratif devant la qualité de cette réalisation de Psygnosis. De plus, pour une fois, l'intérêt de jeu est au rendez-vous : on entre tout de suite dans l'action et c'est bien difficile de décrocher.
Et puis, Psygnosis innove vraiment avec ce programme. Chaque fois que vous perdez une vie, vous revisionnez tout ce qui s'est passé depuis le début du niveau et vous pouvez chosir de reprendre le contrôle de votre personnage à n'importe quel moment.
Vous recommencez donc à jouer au moment qui vous arrange le plus : soit quand vous avez pris la mauvaise direction, ou bien juste avant une attaque qui a tourné à votre désavantage. C'est une idée géniale qui sera sans doute reprise dans bien d'autres programmes à venir. De l'action, de la réflexion et une réalisation spectaculaire, que demander de plus ?

Alain Huyghues-Lacour

Type	*plates-formes/réflexion*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	*C*

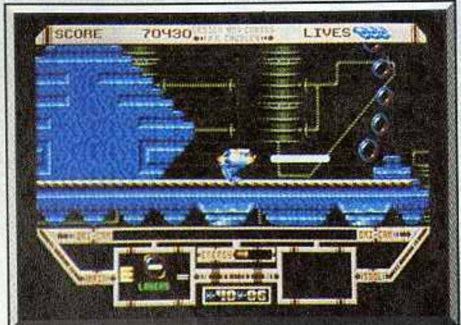
Powermonger

AMIGA

Powermonger est sans conteste le wargame graphique le plus complet, et le plus beau. Il mêle allégrement tous les genres et, en plus, il est facile. Pas besoin d'être un spécialiste de haute volée. Powermonger est accessible à tous. Dany Boolauck n'hésite pas à s'engager : il s'agit pour lui du meilleur jeu de l'année, toutes catégories confondues !

Electronic Arts. Conception : Peter D. Molyneux ; programmation : Bullfrog.

Avant tout je tiens à vous dire que ce test de *Powermonger* précédemment nommé *Warmonger* (voir *Tilt* n°80, page 16), a été effectué sur une préversion jouable, mais sur laquelle plusieurs éléments ne sont pas encore installés. L'originalité du concept du logiciel et l'immense potentiel que recèle le jeu, indéniable malgré l'état relativement incomplet de la préversion, nous ont poussés à le présenter malgré tout en hit.
Stratégie ? Aventure ? Simulation ? Wargame ? Difficile de classer *Powermonger* dans une catégorie. Il serait plus prudent de dire qu'il mélange un peu tous les genres, et avec une certaine réussite. C'est ce qui le rend fascinant ! Le système de jeu est très similaire à celui de *Populous* avec une série d'icônes/commandes, une carte du pays et un « site d'interaction ». Entièrement gérable à la souris ce jeu se pratique en solo, à deux, trois ou quatre (cela nécessite la connexion d'ordinateurs par câbles ou via modem).
Powermonger raconte l'histoire (interactive) d'un monde dont la complexité dépasse tout ce qu'on a connu sur micro jusqu'à l'heure.
Pratiquement, on peut voir à l'écran les habitants du monde médiéval de Miramar vivre au rythme des quatre saisons, exercer un métier tel que paysan, pêcheur, guerrier. Vivant est le mot qui convient au monde de *Powermonger*. Tout d'abord, sachez qu'il est soumis aux variations climatiques ! En temps de paix, le peuple de Miramar travaille dur et jouit paisiblement du fruit de son labeur. On le voit travailler dans les champs, pêcher en mer, moissonner en été et jouer à une sorte de base-ball



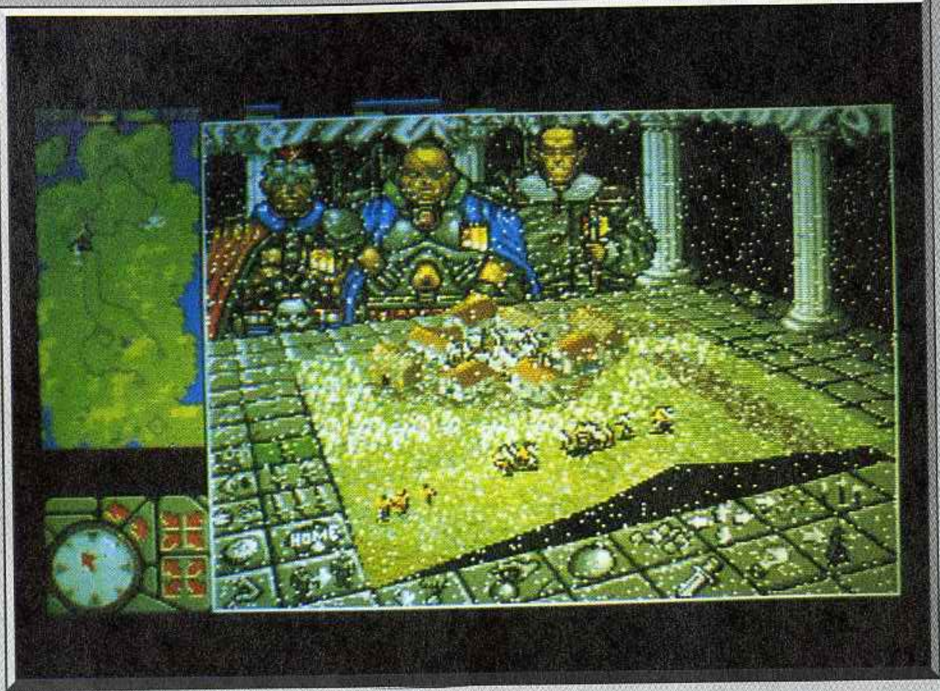
Garez-vous à droite, voilà l'ennemi !



Le combat terminé, les âmes montent au ciel.


GAMME RÉFLEXION
TIME RACE
Ce jeu de réflexion est composé de 17 séquences historiques ayant chacune un environnement graphique et musical propre. Le but sera de remplir différents espaces géométriques.
Pour cela, vous devez assembler des pièces triangulaires de couleurs différentes, en sachant que 2 triangles de même couleur ne peuvent être joints. Il vous faudra réunir un minimum de 3 triangles.
Maintenant que vous avez les règles, essayez vite de jouer, n'importe où, vous deviendrez sûrement aussi passionnés que nous par ce fantastique logiciel !
-30000
1942
A LA DECOUVERTE DE LA REFLEXION ET DE LA LOGIQUE AVEC DEUX LOGICIELS FANTASTIQUES A VOUS RENDRE COMPLETEMENT ACCRO.
GENIAL !
QUADREL
POUR ATARI ST, AMIGA, AMSTRAD CPC & CPC +, PC et COMP.
PHOTOS AMIGA
LES GRANDS JEUX
SONT CEUX QUI ONT DES REGLES SIMPLES.
Chaque joueur doit peindre, tour à tour des cases de differentes tailles.
Mais deux couleurs identiques ne peuvent être mises côte à côte.
Le perdant est celui qui ne peut placer une des pieces
sur la carte proposee, ou qui depasse le temps limite.
QUADREL offre plusieurs cartes et niveaux de difficulté comme
sont prevus, plusieurs options : solitaire simple ou imposé,
deux joueurs ou contre l'ordinateur, temps limité ou non,
nombre de pieces limité ou non, etc.
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18





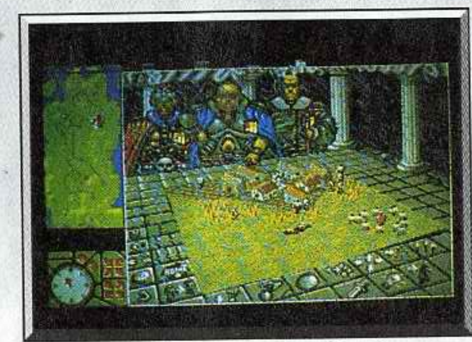
Le combat fait rage sous le vent et la neige tourbillonnante.

en automne. On entend les oiseaux qui gazouillent, des chèvres qui bêlent et le bruit des outils des Miramariens !
Chaque habitant connaît son nom, son adresse, son métier et le seigneur qu'il vénère ! Le Miramarien se marie, fait des enfants et lègue ses biens à ses héritiers. Il part en guerre quand son seigneur l'ordonne et retourne à sa terre dès que ce dernier le libère.
Loyal, il sait néanmoins se rebeller quand son seigneur pille trop souvent et sans discernement ses réserves de nourriture. Pour obtenir ces étonnantes informations sur les habitants, il suffit de



Vue d'une partie de votre domaine.

cliquer sur l'icône point d'interrogation puis sur le personnage ou sur le village choisi. Le but du jeu n'a rien de sorcier. Vous incarnez l'un des quatre seigneurs de guerre qui tentent de conquérir ce royaume et de régner sur ces terres en maître absolu.
Au début, vous êtes seul, propriétaire d'une petite tour, au nord du pays et à la tête d'une petite armée d'une vingtaine de guerriers armés d'épées. Toute la première partie du jeu est une suite d'attaques des villages avoisinants. En effet, il faut impérativement faire quelques conquêtes dès le début, car les villages (ou villes) sont les seules sources d'approvisionnement en nourriture et en hommes. En outre, ces premiers combats vous permettent d'enrôler le capitaine du village vaincu. Vous pouvez enrôler cinq capitaines au total. Ces derniers vous obéissent loyalement tant qu'ils ne manquent pas de nourriture. Vous transmettez vos ordres à l'aide de vos vingt-quatre pigeons voyageurs. Vos officiers exécutent immédiatement les ordres après réception du pigeon voyageur. La vitesse d'exécution de l'ordre dépend de la distance que doit parcourir l'oiseau (s'il n'est pas tué par l'ennemi avant !)
Un capitaine peut recruter des hommes, faire du commerce avec les civils, nouer des alliances, s'approvisionner en nourriture, transférer ses hommes sous le commandement d'un autre officier. Il peut également approvisionner une armée autre que la sienne en nourriture. Plus étonnant encore, il a la possibilité d'ordonner à un village vassal d'inventer quelque chose !
Par exemple, un village placé à proximité d'une mine fabriquera des canons ou des charrues. A noter qu'un village équipé de charrues augmente sa production de nourriture. Autre fonction intéressante, un capitaine peut se transformer en espion. Dans ce cas, il se fond dans la population d'une ville ce qui a pour effet d'activer, sur votre carte, le dépistage des déplacements de l'ennemi.



Attendez-donc l'été, saison du pillage !

Pour avoir une chance de gagner à *Powermonger*, il faut impérativement maintenir, dans la zone, un bon équilibre économique. Un village qui invente ne produit pas de nourriture, c'est à vous qu'il incombe de l'approvisionner. Le même résultat est obtenu quand il y a des recrutements répétés de soldats dans un seul village.
La guerre n'est pas non plus une science facile. Mes hommes ont souvent déserté pour manque de nourriture ! D'autre part, j'ai plusieurs fois commis l'erreur d'adopter une attitude trop agressive pendant certaines attaques. Cela m'a valu l'affligeant spectacle de mon armée décimant entièrement le village.
Pour régner, encore faut-il avoir des sujets ! Partir en combat est toujours un moment fort dans le jeu. On voit ses hommes se mettre en marche en rangs et envahir le bourg ennemi. Le combat s'engage, des soldats tombent (on voit leurs âmes monter au ciel !).
Attention, si le personnage que vous représentez meurt, la partie est terminée. Les combats ne sont pas toujours conseillés. Il vaut mieux une bonne alliance qu'une guerre coûteuse en hommes. Le



Les soldats – bien nourris – sont fidèles.

bon joueur saura alterner la diplomatie et l'épée au moment opportun. J'ai passé de longues heures sur ce jeu et je suis certain de n'avoir vu et compris qu'un dixième de *Powermonger* !
Questionné sur les éléments manquants de cette version, Peter D. Molyneux son créateur, m'a confié que la version finale comportera des combats navals, des armées équipées d'archers et de canonniers, les arbres coupés repousseront, des maisons détruites seront reconstruites par les habitants. Et bien d'autres surprises que nous vous laissons le soin de découvrir.
Sur le plan technique, *Powermonger* n'est pas spectaculaire. Les graphismes et l'animation sont corrects. L'environnement sonore est excellent ! La prise en main demande un certain temps. Mais je vous assure que le jeu vaut bien cet effort ! Je ne peux que recommander fortement ce soft aux fanas du genre.
A mon sens, *Powermonger* est sans doute le meilleur prrogramme de l'année 1990.

Dany Boolauck

Type ______ *aventure/rôle stratégique*
Intérêt ______ *19*
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★★★
Prix ______ *n.c.*

OUVREZ LE FEU !



Un hit de Noël



Photos d'écran sur Amiga





Distribués par UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil s/s Bois
Tél. : 48.57.65.52

DRAGON BREED

ATOMIC ROBO-KID

2 superbes shoot'em ups, conversions de coin-ops renommés. Atomic Robokid et Dragonbreed sont disponibles sur ST, Amiga, Amstrad disquette et cassette, C64 disquette.



Photos d'écran sur Amiga





Disponible dans les FNAC et les meilleurs points de vente.



Days of Thunder

PC

Vous connaissez le stock-car, cette course automobile où il est permis d'éliminer les autres concurrents en les heurtant avec son propre véhicule. C'est à une simulation de ce sport que vous convie Days of Thunder. *Un jeu qui accroche vraiment !*



***Days of Thunder* : devenez pilote de stock-car sans danger.**

Mindscape. Programmation : Tim Cannel et Mike Day ; graphismes : Herman Serrano et Lloyd Baker ; musique : David Whitaker.

Days of Thunder est le titre du dernier film de Tom Cruise, qui sortira prochainement en France. Ce film raconte l'histoire d'un passionné de courses automobiles qui veut absolument devenir un champion de stock-car. Avec un tel sujet, le jeu tiré du film se devait d'être une simulation de stock-car, ce qui n'avait jamais encore été fait. Si vous le désirez, vous pouvez participer aux folles courses qui se déroulent sur les plus célèbres circuits américains : Atlanta, Phœnix, Tallageda, Charlotte et surtout Daytona.

Vous voilà donc sur le circuit de Daytona au volant de votre bolide. Vous devez commencer par quatre tours de qualification et ce n'est pas une simple formalité, car vous ne pourrez pas participer à la course si vous réalisez un trop mauvais temps. La course va commencer, le drapeau donne le départ, démarrez mais gardez votre sang-froid, car il n'est pas question de donner tout de suite le maximum. En effet, la course commence par un tour d'échauffement au cours duquel il est formellement interdit de dépasser un autre véhicule, sinon vous serez immédiatement disqualifié. Si cela vous ennuie de rouler tranquillement, vous avez la possibilité de laisser l'ordinateur conduire à



Attention au virage.

votre place pendant ce tour, et de reprendre le contrôle de votre véhicule à n'importe quel moment. Le drapeau s'abaisse à nouveau lorsque vous repassez sur la ligne de départ et les choses sérieuses commencent. Vous foncez sur la piste, en veillant à rétrograder avant les virages si vous ne voulez pas aller heurter les rails de sécurité. Si c'est le cas, vous perdrez un temps précieux et votre véhicule sera endommagé. Faites également très attention aux autres concurrents, car ils ne vous feront pas de cadeau. Bien sûr, vous pouvez leur rentrer dedans, mais n'en abusez pas, sinon votre véhicule finira par exploser à la suite de chocs trop nombreux.

Votre voiture a cinq vitesses, ainsi qu'une marche arrière. D'autre part, vous pouvez vous arrêter à votre stand, à n'importe quel moment, afin d'apporter des modifications ou pour effectuer des réparations : ajuster l'équilibrage des pneus, régler la direction ainsi que les freins, ou bien refaire le plein de carburant. Tout cela peut être fort utile, mais n'oubliez pas qu'un long arrêt vous fera prendre un sérieux retard sur vos concurrents. Ce programme est vraiment magnifique sur *PC* (haut de



Vue arrière à partir du véhicule.

gamme !), car cette machine effectue très rapidement les calculs qu'exige une animation en 3D surfaces pleines. La course est très excitante et ce programme fort bien conçu vous permet de régler certains paramètres, comme le nombre de véhicules en course ou la longueur de l'épreuve. Une excellente simulation. Alain Huyghues-Lacour

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



Une voiture à structure renforcée.

Version Amiga

Cette version est également très réussie, mais il faut noter qu'elle est nettement moins rapide. Toutefois, une option vous permet de simplifier les graphismes de manière à accélérer l'animation. Mais la version *Amiga* de *Days of Thunder* présente un énorme avantage : il est possible de jouer à deux en connectant deux machines par l'intermédiaire d'un câble nul-modem, ce qui est particulièrement appréciable dans ce type de programme. A. H.-L.

Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Tournament Golf™







Saint Dragon

AMIGA

Chevauchant, en chevalier solitaire, une créature mi-machine, mi-dragon, vous combattez les impitoyables Cyborgs qui tentent de conquérir la galaxie. L'entreprise demande des réflexes et un sang-froid à toute épreuve. Un shoot-them-up infernal !

Sales Curve. Réalisation : John Croudy.

Des armées de machines monstrueuses ont entrepris de conquérir la galaxie, en écrasant différentes races les unes après les autres. Il semblerait que toute résistance soit quasi inutile, et le légendaire Saint Dragon est le dernier espoir des survivants. Cette créature à moitié machine, à moitié dragon, doit affronter les Cyborgs sur cinq planètes, dans un duel à mort.

Pour survivre, il faut avant tout maîtriser les mouvements de votre dragon. Son corps, constitué d'anneaux, suit les mouvements de la tête, qui est la seule partie vulnérable. De plus, le dernier anneau fait office d'écran protecteur, ce qui vous permet de vous mettre à l'abri en repliant votre corps. Toutefois, cela ne réglera pas tous vos problèmes, dans la mesure où vos ennemis attaquent de toutes les directions et qu'il n'est pas possible de se protéger complètement.

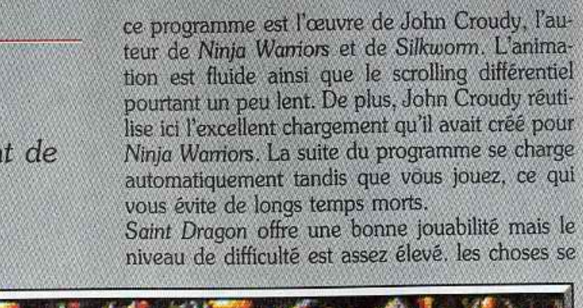
Toutes sortes d'engins bizarres ne vous laissent pas un instant de répit, que ce soient des robots volants qui attaquent en escadrille, ou bien une panthère mécanique qui traverse l'écran d'un seul bond, au risque de vous écraser au passage. Les ennemis ne sont jamais les mêmes et ils deviennent de plus en plus dangereux au fur et à mesure de votre progression. Quant aux monstres de fin de niveau, ne pensez pas en avoir rapidement fini avec eux. Souvent ils semblent morts mais sont seulement en train de se transformer pour continuer le combat.



Le nouveau shoot-them-up des auteurs de Silkworm.

En ramassant des icônes, vous obtenez des armes supplémentaires efficaces qui sont cumulables. Il est également possible d'augmenter la puissance de vos différentes armes, ce qui vous procure une redoutable puissance de feu. De plus, vous conserverez votre armement après avoir perdu une vie, ce qui est indispensable étant donné le nombre et l'agressivité de vos agresseurs.

Saint Dragon bénéficie d'une réalisation de qualité, ce qui n'est guère étonnant quand on sait que



ce programme est l'œuvre de John Croudy, l'auteur de *Ninja Warriors* et de *Silkworm*. L'animation est fluide ainsi que le scrolling différentiel pourtant un peu lent. De plus, John Croudy réutilise ici l'excellent chargement qu'il avait créé pour *Ninja Warriors*. La suite du programme se charge automatiquement tandis que vous jouez, ce qui vous évite de longs temps morts.

Saint Dragon offre une bonne jouabilité mais le niveau de difficulté est assez élevé, les choses se gâtent sérieusement dès le second niveau, alors que des boules surgissent du sol comme du plafond, occupant presque toute la surface de l'écran.

Damned ! Ces agresseurs sont si nombreux, que l'on ne sait plus à quel saint (Dragon !) se vouer. Un shoot-them-up infernal.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*16*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



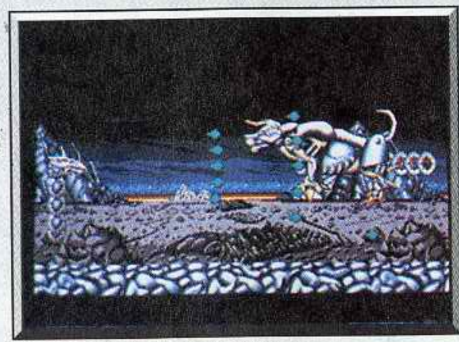
Duel contre un taureau métallique.



Vous avez peu de liberté de manœuvre.

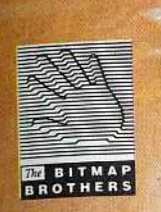


Gare au bond de la panthère.



Taureau sur le point d'exploser.

Cadaver



Bientôt disponible sur Atari ST et Amiga



Photos d'écran sur Atari ST

Un marécage enfoui dans l'obscurité. Au milieu du marécage se trouve un château. Caché à l'intérieur, le Nécromancien attend.
Tout son passé se résume à du sang. Un fief hérité du royaume, une bataille gagnée comme par magie et un massacre si grand qu'il reste des tâches de sang sur les remparts. Certains aventuriers tentèrent d'éclaircir le mystère. Aucun d'entre eux n'en sortit en vie.
Cependant le destin a désigné un héros. Non pas un chevalier courageux ou un soldat basané mais un personnage menteur, mercenaire et voleur : Karadoc le nain. Sa mission : aller là où les humains ont échoué pour affronter le Nécromancien et enquêter sur le plus obscur mystère régnant dans le monde.
Quel est l'objet de ce mystère ? Non pas l'honneur ou l'amour, ni même un fief personnel ou une croisade contre le diable ou encore une profonde haine envers le Nécromancien. Mais un trésor ! Et Castle Wulf en est plein à craquer...
CADAVER est le jeu de rôle et d'aventure que vous attendiez depuis longtemps.
Trébuchez à travers un labyrinthe. Explorez le contenu mystique des chambres secrètes de Wulf, battez vous à mort contre des monstres hideux, luttez contre des pièges surnaturels et réfléchissez sur les sorts énigmatiques du Nécromancien.

95 % dans GÉNÉRATION 4

- Un jeu complexe et intéractif avec des centaines de pièces et de lieux différents les uns des autres.
- Des énigmes difficiles.
- Une grande variété d'armes.
- Un nombre de sorts et de potions magiques impressionnant.
- Une armée de monstres, y compris de rats transformés, de lézards acquatiques de taille humaine et de gigantesques dragons cracheurs de feu.

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
Tél. : 16 (1) 48.57.65.52

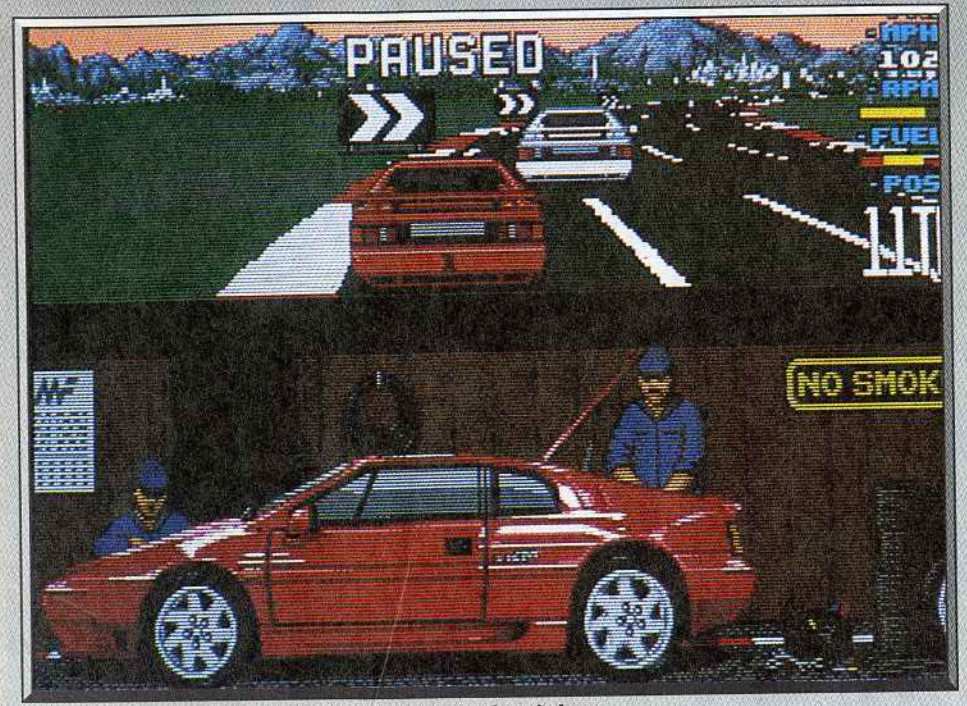
fnac

Disponible dans les FNAC et dans les meilleurs points de vente.

HITS

Lotus Esprit Turbo Challenge

AMIGA



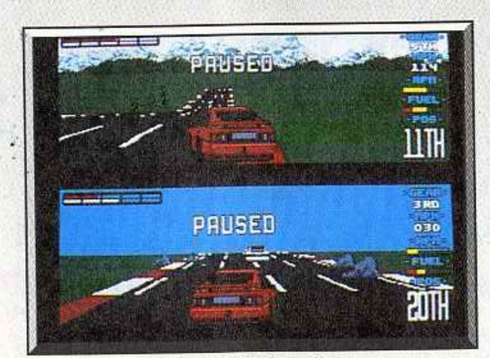
Lotus Esprit Turbo Challenge est passionnant, seul ou à deux.

Encore une course automobile... Oui, mais pour la première fois sur micro, la compétition se pratique à deux joueurs ! Des circuits très encombrés, des concurrents pas sympas, des effets de relief convaincants, une animation aussi rapide que précise, des commandes souples, Lotus Esprit Turbo Challenge *a de nombreux atouts. Une simulation éclatante.*

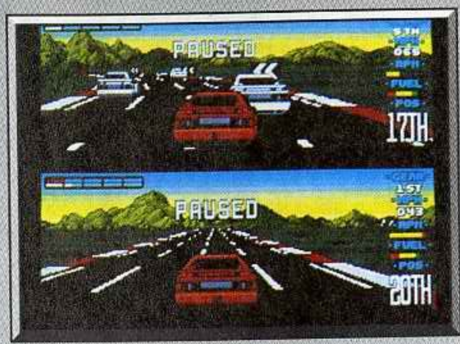
Gremlin. Réalisé par Shaun Southern et Andrew Morris.

Bien des joueurs regrettaient l'absence d'une course automobile jouable à deux. Il y avait bien l'excellent *Final Cup* sur la *PC Engine*, mais aucun programme de ce type n'était disponible sur micro. Gremlin vient de combler cette lacune avec *Lotus Esprit Turbo Challenge*. Mais attention, ce programme ne prétend pas être une simulation réaliste. Il s'agit d'un jeu de type arcade, qui s'inspire nettement de *Final Lap*.

Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté : un niveau facile comportant cinq circuits, un niveau médium qui en comporte dix et le plus difficile, qui n'en présente pas moins de quinze. En outre, à partir du deuxième niveau, des obstacles encombrent parfois la route et les autres véhicules deviennent très agressifs, en faisant le maximum pour vous empêcher de les dépasser. On a vraiment des sueurs froides en tentant de se glisser entre une voiture et les rochers qui encombrent la moitié de la route. On peut choisir entre des vitesses automatiques ou quatre vitesses manuelles, ce qui a également un effet sur la difficulté du jeu. Chaque niveau se déroule à la manière d'un championnat, exactement comme dans *Final Lap* : vous obtenez des points correspondant à vos résultats dans chaque course et il faut essayer de terminer à la première place du classement général. Il y a vingt concurrents en course, mais vous devez impérativement arriver dans les dix premiers pour pouvoir participer à l'épreuve suivante, sinon vous êtes éliminé. Cela est parfois très frustrant, car vous avez beau être en tête du classement, il suffit d'une seule mauvaise course pour être éliminé de la compétition, mais c'est la dure loi du sport ! Si vous jouez à deux, il suffit que l'un des joueurs se classe dans les dix premiers pour que les deux puissent continuer, mais si aucun n'y arrive c'est la fin de la partie. Vous pouvez également être éliminé de la compétition si vous tombez en panne d'essence. En effet, certains parcours sont plus longs que d'autres et votre réservoir ne contient pas nécessairement la quantité suffisante de carburant pour atteindre la ligne d'arrivée. Il faut surveiller l'indicateur d'essence et prendre en compte le signal sonore qui retentit dès que votre réservoir atteint le niveau limite. Vous devez alors vous arrêter au stand, mais vous pouvez en repartir à n'importe quel moment, dès que vous jugez que vos réserves sont suffisantes pour terminer la course.



La première course pour deux joueurs.



Les paysages sont variés.

Lotus Esprit Turbo Challenge présente d'honnêtes graphismes, mais son point fort est une animation aussi rapide que précise. L'impression de vitesse est fort bien rendue et les effets de relief sont convaincants, notamment lorsque vous grimpez une côte sans visibilité, avant de redescendre de l'autre côté. Les commandes sont très souples et vous maîtrisez parfaitement votre véhicule. Si vous êtes seul, vous passerez de très bons moments avec ce programme et si vous jouez à deux, vous allez vraiment vous éclater. Alain Huyghues-Lacour



La voiture du bas est plus rapide...

Type	*simulation sportive*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C



PARIS 10e 42.06.50.50
LYON 1er 72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

CONSOLES NEC GRAPH +



CONSOLE CORE GRAPH
Réf: 0777 **1490 FTTC**
CONSOLE SUPER GRAPH
Réf: 0778 **2490 FTTC**

NEWS NEC

DARIUS +	449 FTTC
GOMOLA SPEED	349 FTTC
DIE HARD	349 FTTC
W RING	299 FTCC
FINAL BLASTER	349 FTTC
AFTER BURNER	349 FTTC

A VENIR

RABIOLEPUS SPECIAL	349 FTTC
HURRICANE	NC
THUNDER BLADE	NC
SAINT DRAGON	NC
OUT RUN	NC
VIOLENT SOLDIER	NC
TRICKY	NC
ALICE ON WONDER LAND	NC
CRAZY CAR RACING	NC
ZIPANG	NC
CYBER COMBAT FORCE	NC
JACKYE CHANG	NC

CD ROM NEC + INTERFACES
Réf: 6427

3990 FTTC

JOYPAD NEC
Réf: 6432

299 FTTC

ADAPTATEUR 5 JOUEURS
Réf: 6430

299 FTTC

JOYPAD NEC + ADAPT. 2 JOUEURS
Réf: 6433
349 FTTC

CONSOLE NINTENDO



CONSOLE DE BASE
Réf: 6244 **690 FTTC**
CONSOLE ACTION SET
Réf: 6245 **990 FTTC**
MANETTE N.E.S MAX
Réf: 6453 **295 FTTC**

TOP 10 NINTENDO

DUCK HUNT REF 6246	330 FTTC
RYGAR REF 6254	360 FTTC
TENNIS REF 6263	290 FTTC
KUNG FU REF 6269	290 FTTC
RUSH N ATTACK REF 6271	360 FTTC
ACER HELI REF 6272	330 FTTC
ROBOCOP REF 6277	330 FTTC
BATMAN	NC
TETRIS	NC
SUPER MARIOS BROSS 2 REF 6255	390 FTTC



ZAPPER
PISTOLET A RAYONS LUMINEUX
Réf: 6452 **330 FTTC**

CONSOLE AMSTRAD GX 4000

4096 COULEURS
SON STÉRÉO
2 JOYPADS



990 FTTC

LIVRÉE AVEC BURNING BURNER
Réf: 7158

CONSOLE LYNX



1490 FTTC

LA PREMIERE CONSOLE PORTABLE COULEUR. LIVRÉE AVEC 4 JEUX
Réf: 0531

CONSOLE SEGA MEGADRIVE
LIVRÉE AVEC 1 JEU

Réf: 6104
16-BIT
1890 FTTC

P
A PARIS, LES AXES ROUGES VOUS OUVRENT LA ROUTE DE GENERAL... ... QUI MET A VOTRE DISPOSITION **2 HEURES DE PARKING GRATUITES** POUR TOUT ACHAT EGAL OU SUPERIEUR A 1000 F
PARKING BONNE NOUVELLE AU N° 2, Rue d'Hauteville à l'angle du boulevard Bonne Nouvelle

NOEL A DOMICILE

En Novembre et Décembre, GENERAL livre GRATUITEMENT votre micro-ordinateur à domicile le samedi.
Uniquement Paris





PARIS 10e
42.06.50.50
LYON 1er
72.00.96.96

LE GRAND SPECIALISTE MICRO

NEWS AMIGA

	F.TTC
ATF 2	249
ATOMIC ROBOT KID	249
AWESOME	349
BARBARIANN	249
BARDSTALE 3	249
BAT	299
BETRAYAL	299
BILLY THE KID	NC
CADAVER	259
CAPTIVE	249
CARTHAGE	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHAOS STRIKE BACK	249
CHESSMASTER 2100	299
CHUCK YEAGERS AFT 2	249
COUGAR FORCE	269
CRIME WAVE	NC
DAS BOOT	499
DRAGONSBREED	249
DRAGONS STRIKE	299
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	330
EPIC	NC
F 19	299
F 23	NC
FINAL COMMAND	249
FLIGHT OF THE INTRUDE	299
GEISHA	NC
GOLDEN AXE	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HARPOON	299
HEROES QUEST 2	NC
HORROR ZONBI	249
INDIANAPOLIS 500	249
LORDS OF CHAOS	199
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	249
LAST NINJA 3 REMIX	249
MEAN STREET	NC
MONTY PYTHON	199
MURDER	NC
M1 TANK PLATOON	249
NIGHTBREED ARC	NC
OVER THE NET	NC
PICK'N FILE	249
PLOTTING	NC
POWERWANGER	299
PUZZRIC	NC
Q8	249
4D SPORTS BOXING	249
RANK XEROX	~~249~~ 219
RICK DANGEROUS 2	~~249~~ 219
ROBOCOP 2	NC
SAINT DRAGON	249
SLIDERS	249
SPEEDBALL 2	249
STUN RUNNER	249
SWIV	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
THE BLUE MAX	499
THE TELLER	199
THE ULTIMATE RIDE	249
TOKI	NC
TOTAL RECALL	NC
TORVAK	249
UMS 2	299
VENDETTA	249

NEWS ATARI

	F.TTC
ATF 2	249
ATOMIC ROBOT KID	249
BARBARIAN 2	249
BATTLE SQUADRON	199
BETRAYAL	299
BILLY THE KID	NC
CAPTIVE	249
CARTHAGE	249
CHAMPION OF THE RAJ	249
CHESSMASTER 2100	299
CODENAME ICEMAN	349
COLONEL BEQUEST	NC
CONQUEST OF CAMELOT	349
COUGAR FORCE	269
CRIME WAVE	NC
DICK TRACY	NC
DINOWARS	NC
DRAGONSBREED	249
ELVIRA	299
EMPIRE GALACTIQUE	330
ENCHANTED LAND	249
EPIC	NC
E SWAT	NC
FLIGHT OF THE INTRUDE	299
F 15 STRIKE EAGLE 2	NC
F 23	NC
GEISHA	NC
GOLDEN AXE	249
GRAND PRIX 500 CC 2	249
GREAT COURTS 2	249
HEROES QUEST	349
HYDRA	NC
IT CAME FROM THE DESE	249
LAST NINJA 3 REMIX	249
LORDS OF CHAOS	199
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	249
MEAN STREET	NC
MIG 29 FULCRUM	NC
M 1 TANK PLATOON	NC
MONTY PYTHON	199
NARC	NC
NIGHTBREED ARC	NC
OVER THE NET	NC
PANG	NC
PICK'N FILE	199
PLOTTING	NC
POWERWRONGER	299
PUZZRIC	NC
4D SPORTS BOXING	249
Q8	249
RANK XEROX	~~249~~ 219
RED BARON	NC
RICK DANGEROUS 2	~~249~~ 219
ROBOCOP 2	NC
SAINT DRAGON	249
SLIDERS	249
STUN RUNNER	249
SWIV	249
TEENAGE HERO TURTLES	249
THE BLUE MAX	499
THE ULTIMATE RIDE	249
TOKI	NC
TOM AND THE GHOSTS	249
TORVAK	249
TV BASKETBALL	249
UMS 2	299
VENDETTA	249

NEWS CPC

	DISK/K7 F.TTC
DRAGONSBREED	99/149
GOLDEN AXE	109/149
GRAND PRIX CIRCUIT	199
GRAND PRIX 500 CC 2	199
HYDRA	NC
IK DELUXE	149/99
KICK OFF 2	~~99/149~~ 85/109
LAST NINJA REMIX	149/99
LORDS OF CHAOS	149
LOTUS ESPRIT CHALLENGE	109/149
MONTY PYTHON	99/149
NARC CPC	NC
NIGHTBREED ARC	NC
PLAYER MANAGER	NC
PLOTTING CPC CART.	NC
Q8	159/129
RBI 2 CPC	NC
RICK DANGEROUS 2 D	~~149~~ 129
RICK DANGEROUS 2 K7	~~99~~ 79
SAINT DRAGON CPC	99/149
SECRET OF SILVER BLAD	NC
SHADOW OF THE BEAST	149/99
SLIDERS	199
STUN RUNNER	99/149
SWIV	99/149
TEENAGE HERO TURTLES	109/149
TOKI CPC CART	NC
TOTAL RECALL	NC

NEWS PC

	F.TTC
ATF 2	249
BARDSTALE	249
BAT	299
BETRAYAL	349
BILLY THE KID	NC
BLOODWYCH	249
CADAVER	249
CAPTIVE	299
CHAMPION OF THE RAJ	249
COUGAR FORCE 3,5	279
COUGAR FORCE 5,25	279
CRIME WAVE	NC
DICK TRACY	NC
DINOWARS	NC
ELVIRA 3,5	399
ELVIRA 5,25	399
EMPIRE GALACTIQUE 3,5	330
EMPIRE GALACTIQUE 5,25	330
EPIC	NC
F 23	NC
GEISHA 3,5	NC
GEISHA 5,25	NC
GRAND PRIX 500 CC 2	289
GREAT COURTS 2	249
GUNSHIP 2000	NC
HYDRA	NC
IRON LORD	299
IT CAME FROM THE DESE	299
KICK OFF 2	~~249~~ 219
KNIGHTS OF THE SKY	NC
LORDS OF CHAOS 3,5	249
LORDS OF CHAOS 5,25	249
MEAN STREET	NC
MIG 29 FULCRUM	NC
MONTY PYTHON	249
NAM	NC
OVER THE NET	NC
PANG	NC
PICK'N FILE	249
PLAYER MANAGER	NC
POWERWRONGER	NC
PUZZRIC	NC
RANK XEROX	249
RICK DANGEROUS	~~249~~ 219
SECRET WEAPONS 3,5	349
SECRET WEAPONS 5,25	349
SLIDERS	289
STUN RUNNER	299
TEENAGE HERO TURTLES	249
TOM AND THE GHOSTS	249
TV BASKETBALL	299
UMS 2	349



GENERAL EN FETE

Recevez un bon d'achat de 100 F

Tirage au sort toutes les heures d'un numéro de facture pendant les mois de Novembre et Décembre. La liste des numéros gagnants sera affichée tous les soirs chez Général PARIS et LYON ainsi que dans LE PETIT GENERALISTE des mois de Décembre et Janvier.

Tirage pendant les heures d'ouverture du magasin. Les bons d'achat seront valables pendant une durée de deux mois à compter de leur émission et seront remis sur présentation de la facture justificative du numéro tiré au sort.



SERVICE VPC
10, bd de Strasbourg
75010 PARIS

6 MODES DE RÈGLEMENT AU CHOIX :

1) **EN CONTRE-REMBOURSEMENT** : vous ne réglez que lors de la livraison de votre matériel. Prévoir 24 F de frais de contre-remboursement lors d'une expédition P&T et 60 F par un transporteur (envoi de plus de 5 kg ou d'une valeur de plus de 2 000 F) en sus du forfait transport. Remplissez le bon de commande ci-dessous. Si vous ne souhaitez pas mutiler votre revue, photocopiez-le ou écrivez-nous sur papier libre ou encore, téléphonez-nous (demander M. BERNARD au (1) 42 06 50 50, postes 436 ou 441).

2) **PAR CARTE BLEUE** : vous pouvez nous téléphoner et nous commander le matériel désiré, en nous donnant le numéro de votre carte bleue. Vous pouvez également utiliser le bon de commande ci-dessous.

3) **PAR CHÈQUE OU CCP** : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en joignant le règlement du total de votre commande plus le forfait transport correspondant à l'ordre de GÉNÉRAL VIDÉO (voir ci-contre).

4) **PAR MANDAT** : vous remplissez le bon de commande ci-dessous en précisant que vous désirez régler par mandat postal ou par mandat-lettre. N'omettez pas de compter le forfait transport (voir ci-dessous). A réception de votre mandat, nous expédions votre commande.

5) **PAR MINITEL : TAPEZ 3615 code GVF**, puis choisissez dans notre catalogue Minitel le ou les articles que vous souhaitez commander. Indiquez-nous votre adresse complète, votre numéro de téléphone et votre numéro de Carte Bleue. Si vous souhaitez des renseignements ou une documentation supplémentaire, vous pouvez nous poser vos questions et nous vous répondrons dans les délais les plus courts. Vous pouvez aussi vous amuser sur notre serveur grâce aux concours permanents et gagner de nombreux lots.

Si vous ne pouvez vous déplacer ce service est fait pour vous

6) **A CRÉDIT** : si vous souhaitez des renseignements détaillés pour l'achat à crédit, vous pouvez joindre Mlle TANIA, Responsable Crédit, au (1) 42 06 50 50, poste 458. Si tout vous paraît clair, vous envoyez le bon de commande ci-dessous en précisant si vous souhaitez verser une partie comptant. Par retour du courrier, nous vous envoyons un dossier de crédit que vous devez nous retourner dûment rempli et signé. Après acceptation de ce dossier, nous vous expédions le matériel. Pièces demandées : pièce d'identité, dernier bulletin de salaire, RIB, quittance EDF ou de loyer informatisée.

- **FORFAIT TRANSPORT** : 20 F pour 2 softs, 35 F pour 3 softs et plus.
  50 F pour les accessoires et les disquettes vierges.
  60 F pour les imprimantes.
  120 F pour les machines.

(Dom-Tom et étranger, nous consulter).
Ce forfait n'est pas cumulable, c'est-à-dire que si vous commandez un micro-ordinateur plus des logiciels, vous ne payez que le forfait transport machine, donc 120 F. Tous nos matériels sont expédiés en recommandé.

ATTENTION : pour toute commande supérieure à 10 000 F, joindre un acompte de 20 % à la commande

BON DE COMMANDE EXPRES

Je, soussigné, déclare commander à GÉNÉRAL, les marchandises et fournitures ci-après désignées pour expédition à mon adresse indiquée ci-contre.

Je choisis de régler par : ☐ Contre-remboursement ☐ Carte Bleue ☐ Chèque/CCP ☐ Mandat ☐ Crédit

* N° de Carte Bleue ______ Date expir. CB ______

N° Carte Aurore ______

NOM Prénom ______
N° ______ Rue ______
Code Postal ______
Ville ______
Tél. ______

TILT 11/90

RÉF.	DÉSIGNATION	Pour toute commande de logiciels, précisez le type de la machine et le format de(s) disquette(s) désiré(es)	QUANTITÉ	PRIX UNITAIRE	MONTANTS

Oui, je désire commander le catalogue "LE NOUVEAU GENERALISTE" — 35F

BON DE COMMANDE A RETOURNER A GÉNÉRAL, 10 BD DE STRASBOURG, 75010 PARIS

Avez-vous déjà commandé par correspondance chez GÉNÉRAL depuis le 01.09.90
OUI ☐ NON ☐
Date ______

Observations du client : ______

Signature

Pour les mineurs, la signature des parents est obligatoire.

TOTAL COMMANDE
+ FORFAIT DE PORT
+ FRAIS CONTRE-REMBOURS.
TOTAL A RÉGLER

VENTE EN GROS

PLUS DE 6500 ENTREPRISES ET COLLECTIVITES NOUS ONT DEJA FAIT CONFIANCE : VOUS AUSSI, OUVREZ UN COMPTE CHEZ GENERAL

Vous aurez droit à des prix professionels, livraison sous 24 heures, réglement sur relevé de factures.

La vente en gros s'adresse aux entreprises, collectivités, administrations, etc...

Les membres de ces collectivités peuvent se rendre individuellement chez GENERAL, munis d'un justificatif. Il se verront remettre une CARTE COLLECTIVITE qui leur donnera accès aux prix de gros.

Pour toute information, contactez M.N'GOM, M.DELPIT ou Mme LE POULL, tél. 42.06.50.50, télex 214.034, télécopie 42.38.35.60.

Entreprises, nous sommes en mesure de vous proposer les services suivants pour l'acquisitionde votre matériel chez GENERAL :

1°) ouverture d'un compte, après la première commande ;

2°) un financement personnalisé : crédit-bail pour tout matériel d'une valeur supérieure à 10.000 F à condition d'avoir au moins deux exercises d'activité. Ce mode de financement vous permet en outre de récupérer la TVA sur les loyers mensuels.

3°) une formation d'initiation gratuite de votre personnel avec chaque machine vendue (durée 1/2 journée) ;

4°) une formation approfondie, soit dans nos locaux, soit auprés d'instituts spécialisés qui ont notre confiance tel le prestigieux ALTITUDE 21 ;

5°) une assistance téléphonique, sans limitation de temps ;

6°) une maintenance sur site au travers de puissants groupes spécialisés tels AMSTI ou MIS ;

7°) une tarification étudié en fonction des quantités souhaitées et de votre statut d'entreprise.

ETUDIANTS

NOTRE TARIF COLLECTIVITE EST AUSSI POUR VOUS

En dehors des prix promotionnels et des actions temporaires GENERAL, vous avez droit à un tarif spécial sur l'ensemble des produits de notre magasin. L'inscription pour obtenir la CARTE ETUDIANT GENERAL est immédiate et gratuite.

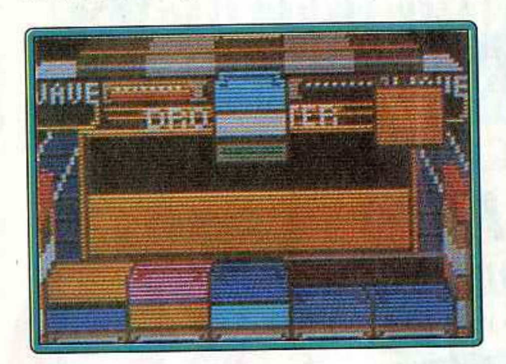
CONDITIONS DE VENTE : ce catalogue n'est valable que pour le mois de sa parution et remplace les précédentes éditions. Produits proposés dans la limite des stocks disponibles. Nos promotions ne sont pas cumulables.

Disquettes, cassettes, cartouches, une sélection des softs qui roulent.

Klax

Lynx, carte Tengen

Des tuiles de couleur avancent sur un tapis roulant et vous devez les récupérer et les disposer de manière à former des figures. Il faut aligner au moins trois tuiles de même couleur, horizontalement, verticalement ou en diagonale. Plus les figures sont



complexes, plus elles rapportent de points. Après le succès de sa version d'arcade de *Tetris*, Atari Games a créé ce jeu d'action/réflexion, tout aussi passionnant. Dans les premiers niveaux, on prend le temps de réaliser des figures sophistiquées, ensuite la vitesse s'accélère et il devient difficile de garder son sang froid. La version *Lynx*, magnifique, surpasse en jouabilité les versions micros. Indispensable.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*arcade*
Intérêt	*17*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Sly Spy (Secret Agent)

Atari ST, disquette Ocean

Vous tenez le rôle d'un agent secret qui doit mettre fin aux agissements d'une organisation criminelle pour sauver le monde. Armé d'un pistolet, vous devez af-



fronter vos ennemis dans des situations variées. Vous sautez en parachute, vous faites de la moto et de la plongée sous-marine, mais en fin de compte, il faut tirer sur tout ce qui bouge.

Sly Spy est la conversion de *Secret agent*, un jeu d'arcade de Data East. Le programme original est médiocre et cette conversion n'est pas meilleure. En dépit de la variété des niveaux, on ne se prend pas au jeu, sans doute en raison du manque de souplesse des commandes. James Bond n'est pas au rendez-vous, ce n'est qu'un film d'espionnage de série B.

Alain Huyghues-Lacour

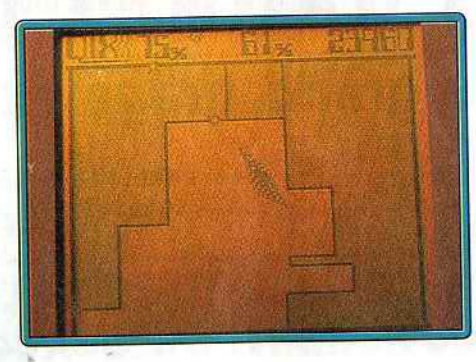
Type	*arcade*
Intérêt	*12*
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

Qix

Game Boy, cartouche Nintendo

Le but de ce jeu d'action/réflexion est d'occuper plus de 75 % de l'espace disponible sur l'écran. Cela ne poserait aucun problème si des créatures dont le contact est mortel ne rôdaient pas le long du tableau et si des courants d'énergie ne cherchaient pas à vous intercepter lorsque vous essayez de gagner du terrain.

Ce très vieux jeu d'arcade de Taito n'a pas pris une ride et il se prête bien à une conversion sur cette machine. En effet, tout repose sur l'intérêt du jeu, sans aucun effet



spectaculaire. A l'instar d'un programme comme *Tetris*, *Qix* ne paye pas de mine, mais il suffit d'une seule partie pour ne plus pouvoir décrocher. Un programme stressant dans lequel il faut réfléchir vite et agir encore plus rapidement.

Alain Huyghues-Lacour

Type	*action/réflexion*
Intérêt	*14*
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

Alex Kidd

Megadrive, cartouche Sega

Le petit héros de la *Master System* arrive sur la dernière console de Sega. Dans ce jeu de plates-formes, Alex explore un pays merveilleux peuplé d'ennemis à l'apparence cocasse. Frapper des coffres et



jouer à un jeu amusant lui permet de récolter des pièces d'or. Des salles secrètes l'aideront à s'enrichir rapidement. Au début, il ne peut se déplacer qu'à pied mais, par la suite, ressort, moto ou hélicoptère seront ses moyens de locomotion.

La réalisation au style enfantin, n'exploite pas complètement les capacités de la console mais colle bien à l'esprit du soft. Un jeu très accrocheur, typiquement japonais.

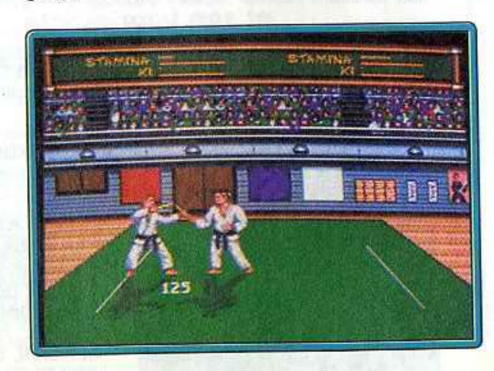
Olivier Scamps

Type	*jeu de plates-formes*
Intérêt	*15*
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Budokan

Megadrive, cartouche Electronic Arts

La première vraie simulation d'arts martiaux sur console est... américaine. Loin des beat-them-all et de leur vision grand-guignolesque de ces arts, *Budokan* joue à



Le signe ★ indique que ce logiciel a été testé sur une autre version dans la rubrique *Hit* d'un précédent numéro.

fond la carte du réalisme. Quatre disciplines vous sont proposées : karaté, nunchaku, kendo (combat au sabre) et bo (combat au bâton). Pour chacune d'elle, un grand nombre de coups sont disponibles. Après un entraînement très poussé, vous pourrez concourir en mode tournoi contre les plus grands champions, ou bien affronter un adversaire en chair et en os. La réalisation est très réussie, même si les dégradés de la version *PC* VGA y ont perdu quelques plumes. Un jeu exceptionnel, qui m'a vraiment emballé. Olivier Scamps

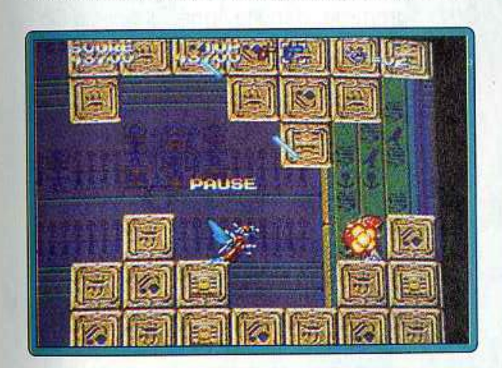
Type ______ ***simulation sportive***
Intérêt ______ ***18***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ ***D***



Insector X

Megadrive, cartouche Taito/Hot B

Taito réchauffe les vieux plats. Prenez un shoot-them-up classique à scrolling vertical et à armement multiple. Redessinez les



sprites pour mettre en scène des insectes et vous obtenez *Insector X*. Doté de très beaux graphismes, ce jeu est agréable à jouer mais il lui manque la petite touche d'originalité qui le distinguerait vraiment de la concurrence. Face à la profusion de ce type de softs sur console 16 bits, on peut se montrer difficile... Olivier Scamps

Type ______ ***shoot-them-up***
Intérêt ______ ***13***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ ***D***

Back to the Futur II

Atari ST, disquette Image Works

Usant de la notoriété grand public du film du même nom, *Back to the Futur II* espère séduire l'amateur d'action. Mais si l'on prend quelque plaisir à savourer des graphismes soignés, que dire du manque d'originalité de cette partie ? Ce logiciel comporte cinq missions distinctes. Pour la première, vous allez, par exemple, évoluer en skate dans les rues de la ville, collecter des bonus et boxer de très nombreux adversaires. Ce n'est malheureusement que du déjà vu et la pauvreté des situations, le manque de variété de vos ennemis, font vraiment pitié (éviter les voitures, le gosse qui joue avec sa petite voiture radio-commandée, le tout est pompé à *Paper Boy*, entre autres...). Deuxième mission, la recherche de Jeniffer, est du même acabit. Voilà donc un petit jeu d'action, joli, certes, mais inintéressant à mon sens. Même si la notice (bonjour la traduction !) se permet de rappeler à votre joystick que, dans ce



jeu « ... il n'y a pas de gentils. », vous n'êtes pas obligés de croire les trois dernières lignes de cette prose, paragraphe qui vous invite à attendre avec impatience le superbe *Back to the Futur III*...

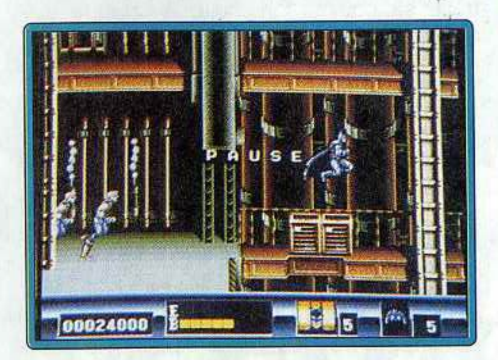
Olivier Hautefeuille

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***6***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ ***B***

Batman

Megadrive, cartouche Sunsoft

Après avoir pris d'assaut toutes les machines, le héros de Gotham City s'attaque à la *Megadrive*. Ce soft est divisé en sept parties, reprenant chacune une scène du film. Beat-them-up aérien se succéderont pour votre plaisir. Sans être révolutionnaire, ce jeu séduit par sa splendide réalisation. Les sprites sont, certes, un peu petits, mais les couleurs sont très belles, l'animation du héros irréprochable et la musique réussie.



En outre, l'utilisation judicieuse du parallaxe donne au décor un effet de profondeur très réaliste. Relativement facile, *Batman* ne résistera pas longtemps aux pros de l'arcade mais les joueurs « normaux » peuvent investir sans hésitation dans cette cartouche. Olivier Scamps

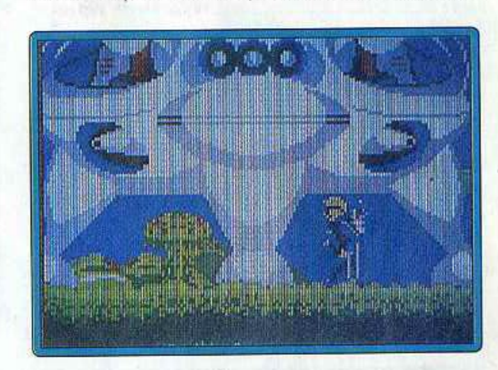
Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***14***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ ***D***

Slime World

Lynx, carte Epyx

Sur une lointaine planète, vous explorez des souterrains peuplés de créatures rampantes et visqueuses. Faites attention où vous mettez les pieds, car les cavernes sont truffées de pièges et le sol peut s'affaisser sous vos pieds.

Ce programme d'Epyx tire bien parti des capacités de cette console, avec des graphismes colorés et une animation de qualité. Chaque mission présente des objectifs



et des niveaux de difficulté différents, ce qui fait oublier la répétitivité du jeu. Un programme efficace qui vous offrira de longues heures d'exploration.

Alain Huyghues-Lacour

Type ______ ***action***
Intérêt ______ ***15***
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ ***C***

★ Welltris

PC tous écrans sauf VGA, Infogrames

C'est un Hit ! S'il obtient un 17 d'intérêt sur *Amiga* (cf. *Tilt* n° 81), *Welltris* conserve toutes ses qualités sur *PC*. Première remarque, la mise en place graphique de ce soft est excellente. Bien que le mode VGA ne soit pas présent au menu de sélection, la configuration EGA est vraiment superbe, tant au niveau des tableaux de présentation et de score que des tableaux de jeu. Animation fluide, dessin précis et choix des

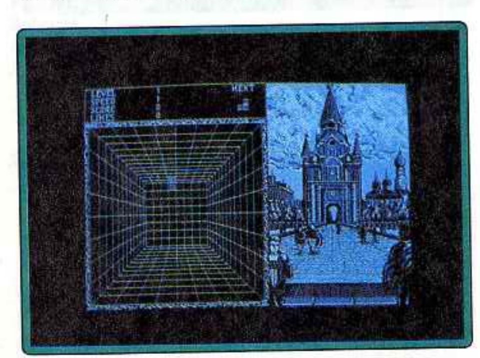


couleurs intelligent, *Welltris* donne dans la pureté du pixel ! Et rien ne pouvait mieux favoriser la très puissante concentration nécessaire à la victoire.
Ce « *Tetris* 3D » est certes très difficile à vaincre mais, selon moi, pas plus que son grand frère. Il s'agit juste d'une stratégie plus poussée et, du coup, bien plus prenante. Que dire de plus, si ce n'est que les passionnés de réflexion/réflexe seront nécessairement séduits par ce titre.
Un indispensable à toute ludothèque *PC*.
Olivier Hautefeuille

Type	réflexion/réflexe
Intérêt	17
Graphisme	★★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★
Prix	C

Version Macintosh

Les macmaniaques vont pouvoir se régaler avec le nouveau hit de l'auteur de *Tetris*. A la différence de *Block Out*, *Welltris* renouvelle complètement le genre. Le jeu est en 3D et les pièces glissent sur le sol, ce qui vous oblige à faire fonctionner vos neurones à toute vitesse pour élaborer de nouvelles stratégies.



Comme toujours chez Spectrum Hollobyte, les graphismes ont été retravaillés pour s'adapter au monochrome. En revanche, on aurait aimé qu'ils fassent les mêmes efforts pour la musique. Un excellent jeu.
Olivier Scamps

Type	action/réflexion
Intérêt	17
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★
Prix	C

Midnight Resistance

Amiga, disquette Ocean

L'arme au poing, vous pénétrez dans le camp ennemi pour y affronter une armée entière, ainsi que des machines infernales qui vous poseront bien des problèmes. C'est un véritable parcours du combattant qui vous attend : vous rampez et vous sautez, tandis que l'ennemi vous attaque de toutes parts. Heureusement, un mode de contrôle original vous permet de tirer dans toutes les directions.
Les fans de ce jeu d'arcade de Data East ne seront pas déçus par cette conversion. L'action est frénétique et on retrouve vraiment l'esprit de l'arcade.
Contrairement à la version *Atari ST*, il est possible de jouer à deux et, pour une fois, la jouabilité est excellente, que vous soyez seul ou non. Le scrolling et les couleurs, sur cette version, sont également supérieurs à celle de l'*Atari ST*. Enfin, le niveau de difficulté est plus élevé.
Alain Huyghues-Lacour



Type	arcade
Intérêt	16
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	C

Manix

Atari ST
disquette Millenium

Votre personnage, un sympathique « Skweek », saute sur les cases colorés d'un sol dallé. Son but, redonner à chaque dalle sa couleur originale. A chaque rebond, la portion de sol change de couleur. Il faudra donc sauter sur place un certain nombre de fois pour atteindre la teinte voulue, et surtout prendre garde à tous les assaillants qui entendent bien contrecarrer vos plans. *Manix* aurait profité de l'originalité de son thème s'il n'avait été précédé par *Bombuzal* ou *Skweek* par exemple. La monotonie de cette mission se fait cruellement sentir. Le graphisme des sols est assez grossier et les tableaux ne sont pas assez vastes pour que la stratégie s'y développe vraiment. Seul « plus », le dallage possède parfois des reliefs, ce qui corse la difficulté. Un soft correct, mais pas plus.
Olivier Hautefeuille

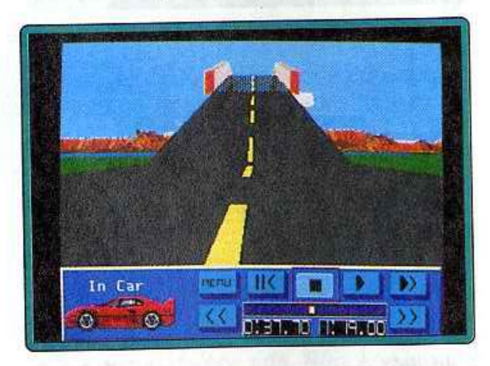


Type	action/stratégie
Intérêt	12
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Skid Marks

PC, disquette Mindscape

Ce programme, dans la lignée de *Hard Drivin'*, vous propose de concourir sur des parcours particulièrement acrobatiques, au volant des voitures les plus puissantes. Il faut maîtriser parfaitement son véhicule pour franchir les obstacles disposés sur la route. *Skid Marks* est la première d'une série de simulations sportives réalisées par les programmeurs de *Test Drive I* et *II*. C'est indiscutablement un clone d'*Hard Drivin'*, mais qui a réussi à gommer toutes les faiblesses de son prédécesseur. L'animation est plus rapide et la jouabilité est meilleure. De plus, *Hard Drivin'* n'offrait qu'un seul parcours, alors que *Skid Marks* dispose d'un éditeur de parcours d'un usage très simple, ce qui est un gage de longévité. Des *scenary disks* comportant de nouveaux véhicules et des parcours différents devraient être publiés par la suite.
Alain Huyghues-Lacour



Type	simulation sportive
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	C

UNE COMPILATION *Les Stars* D'HOLLYWOOD DE MEGA STARS

ROBOCOP



GHOSTBUSTERS II



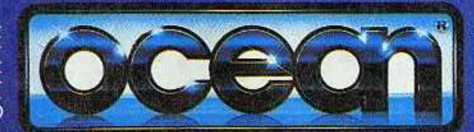
INDIANA JONES



BATMAN



ZAC DE MOUSQUETTE
06740 CHATEAUNEUF DE GRASSE
TEL: (1) 43350675



AMSTRAD
CBM AMIGA
ATARI ST

Rastan Saga II

NEC PC Engine, carte Taito

Le barbare de choc revient pour de nouvelles aventures. Dans ce soft, il n'y a que deux choses à sauver : de gros sprites et de beaux fonds. Pour le reste, il était difficile de faire pire. Les personnages sont laids et l'animation ridicule : on a l'impres-



sion que le héros fait du patin à glace. Quant au nombre de coups disponibles, il aurait difficilement pu être plus limité. Qu'est venu faire Taito dans cette galère ?
Olivier Scamps

Type ______ **beat-them-all**
Intérêt ______ **5**
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ **D**

Version Megadrive



Rastan Saga II ne fera pas de jaloux, ne créera pas de guerre entre les machines : nul en arcade, nul sur NEC, il est également nul sur Megadrive. L'animation est toujours aussi peu réaliste et l'intérêt du jeu on ne peut plus limité. Ce serait presque risible si cette cartouche ne coûtait 300 F. Je doute que les lecteurs qui ont déboursé cette somme aient gardé intact leur sens de l'humour après une minute et demie derrière leur console... Olivier Scamps

Intérêt ______ **5**
Graphisme ______ ★★★★
Animation ______ ★★
Bruitages ______ ★★★
Prix ______ **D**

The Battle of Britain

Atari ST 1 mega, disquette Lucasfilm

Déjà testé en version *PC* (*Tilt* n° 76), ce simulateur de combat aérien reprend toutes les options stratégiques de ses confrères de vol comme *F 29*, *F 19* ou *Fighter Bomber*. Cependant *The Battle of Britain* mise avant tout sur l'arcade. Même si les menus d'options ouvrent de très intéressantes fonctions (choix des missions, étude vidéo des vols, etc.), c'est dans la pureté des graphismes et dans la vitalité des combats que le pilote amateur de sueurs froides trouvera son compte. Sur *ST*, les bruitages et décors sont de très bonne qualité. L'usage de la 3D, lorsque les silhouettes des appareils ennemis foncent sur votre engin par exemple, est prenant. L'animation est, du même coup, un tout petit peu lente, bien que jamais saccadée. Un logi-



ciel que j'achèterais sans aucun doute si je n'étais pas personnellement plus intéressé par les simulations plus stratégiques, plus variées au niveau des missions (bombardement, prise de vue aérienne, offensive continue, etc.). Olivier Hautefeuille

Type ______ **simulateur de combat aérien**
Intérêt ______ **15**
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ **C**

Simulcra

Atari ST, disquette Microstyle

Aux commandes d'un engin blindé, vous explorez les différents secteurs de la Matrice afin de la détruire en la privant d'énergie. Vous devez repousser les attaques des défenseurs, mais prenez le temps de jeter un coup d'œil à la carte si vous ne voulez pas tourner en rond dans cet immense labyrinthe.

Les shoot-them-up de qualité sont rares sur micro ces derniers mois, aussi les fans devraient faire un triomphe à ce programme. *Simulcra* renouvelle le genre grâce à l'utilisation de la 3D surfaces pleines. Aucun itinéraire ne vous est imposé et votre engin est également capable de voler. Une réalisation irréprochable pour un shoot-them-up pas comme les autres.
Alain Huyghues-Lacour

Type ______ **shoot-them-up**
Intérêt ______ **17**
Graphisme ______ ★★★★★
Animation ______ ★★★★★★
Bruitages ______ ★★★★★
Prix ______ **C**



4D Boxing

PC, disquette Mindscape

Après avoir défini toutes les caractéristiques de votre boxeur, vous montez sur le ring pour affronter différents adversaires. Vous pouvez sauvegarder le personnage que vous avez créé et qui améliore ses performances au fil des combats.
L'utilisation de la 3D surfaces pleines est assez surprenante dans une simulation de boxe. On est tout d'abord surpris par un graphisme peu engageant, mais l'anima-



tion des mouvements des combattants est particulièrement convaincante. Il est possible de voir le ring sous n'importe quel angle et vous disposez même d'un zoom. C'est la simulation de boxe la plus réaliste à ce jour, grâce à une large panoplie de coups. Enfin, ne cherchez pas à frapper sans arrêt, sinon vos coups manqueraient de puissance. Un must pour les fans de ce sport. Alain Huyghues-Lacour

Type ______ **simulation sportive**
Intérêt ______ **15**
Graphisme ______ ★★
Animation ______ ★★★★★★
Bruitages ______ ★★★★
Prix ______ **C**

BETRAYAL

Votre père a été assassiné

Vos paysans s'insurgent

et votre femme est partie avec votre

meilleur ami, le frère du Roi:

C'est peut être la meilleure nouvelle que

vous ayez eue depuis pas mal de temps!

Betrayal.

De Rainbird.

Un enchevêtrement d'intrigues très

compliquées - d'où la loyauté est exclue.

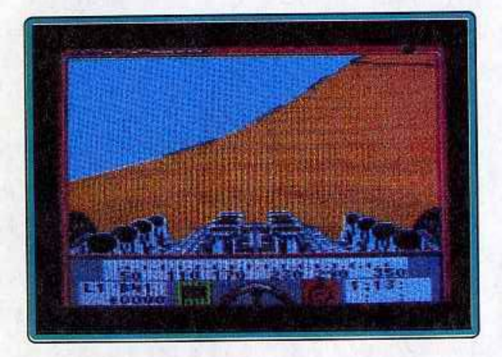


MAITRES DE LA STRATEGIE

Stunt Car Racer

Amstrad CPC, disquette Micro Style

Après son succès sur presque toutes les machines, *Stunt Car* est adapté sur *CPC*. Mais si le programme conserve toutes les options de jeu des versions 16 bits, la partie n'est vraiment pas assez rapide pour motiver le joueur à long terme. Les pistes de *Stunt Car* m'ont toujours parues manquer de diversité. Il restait cependant la vitesse du jeu, l'ambiance, le ventre qui se



serre lorsque l'on aborde un tremplin. Sur *Amstrad CPC*, et même si les concepteurs de cette version ont su conserver la 3D et la précision du pilotage, le jeu manque de gestion à l'écran. Voici un soft que je n'achèterais pas, même s'il est encore le seul logiciel de course acrobatique 3D disponible sur *CPC*. Olivier Hautefeuille

Type	course auto 3D
Intérêt	10
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	B

Fester's Quest

Console Nintendo, cartouche Sunsoft

Les extra-terrestres ont envahi la Terre en une nuit, et seule la famille Addams a réussi à leur échapper. L'oncle Fester explore la ville à la recherche de certains objets qui lui permettront de chasser les envahisseurs. Il faut visiter les maisons, les immeubles et les égouts, tout en repous-



sant les attaques incessantes des aliens. *Fester's Quest* est tout à fait caractéristique des programmes de cette console. Vous devez découvrir de très nombreux objets, dont certains sont cachés derrière les murs, et l'action ne manque pas de punch. La réalisation n'est pas extraordinaire, mais le jeu est suffisamment prenant pour faire oublier cette faiblesse.

Alain Huyghues-Lacour

Type	arcade/aventure
Intérêt	15
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	D

Phelios

Megadrive, cartouche Namco

Artemis a été enlevée et changée en pierre par Typhon et par ses âmes damnées. N'écoutant que son courage, Apollon enfourche Pégasse et brave mille dangers. Son épée magique crache de simples boulets mais une pression prolongée sur le bouton déclenche un super tir. Des pastilles augmenteront encore sa puissance



de feu. Bien que très classique dans son principe, ce shoot-them-up sort du lot grâce à son atmosphère et son excellente réalisation. Les graphismes sont en effet pleins de charme et superbement mis en couleur. La bande sonore colle bien au jeu et le scrolling en parallaxe est un des plus impressionnants que j'ai jamais vu. Et puis, la déesse est tellement belle que c'est un plaisir d'aller la secourir... Olivier Scamps

Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	D

Retrograde

Commodore 64, disquette Thalamus

Des aliens agressifs ont envahi sept planètes de votre système solaire et votre mission consiste à les en déloger. Au fur et à mesure que vous les abattez, vous obtenez de l'argent pour vous acheter des armes, et le dispositif qui vous permet de vous introduire dans la base souterraine de vos ennemis. Une fois que vous aurez tué le chef des aliens vous passerez à la planète suivante.

Thalamus est un des meilleurs spécialistes des shoot-them-up sur C64 et, si le graphisme est moins réussi cette fois-ci, l'intérêt du jeu est toujours au rendez-vous. L'alternance entre les séquences en scrolling vertical et horizontal est plaisante et les monstres de fin de niveau sont superbes. Un shoot-them-up passionnant.

Alain Huyghues-Lacour



Type	shoot-them-up
Intérêt	15
Graphisme	★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	B

Double Dragon

Game Boy, cartouche Technos

Deux frères se lancent à la recherche de leur amie, enlevée par un gang. Les combats se succèdent sans relâche et il faut éviter à tout prix de se laisser encercler. La plupart du temps, vous combattez avec vos pieds et vos poings, mais vous pouvez parfois utiliser les armes abandonnées par vos ennemis.

Ce classique d'arcade de Technos s'impose comme le meilleur beat-them-all sur *Game Boy*. Le graphisme est excellent et on retrouve tous les mouvements spectaculaires du programme original. La jouabilité est excellente que l'on soit seul ou à deux, mais si la plupart des combats ne



posent pas trop de problèmes, les lecteurs de fin de niveau sont particulièrement redoutables. Un grand jeu de baston.
Alain Huyghues-Lacour

Type — *arcade*
Intérêt — *16*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *B*

Power League III



PC Engine, carte Hudson

Cette simulation de base-ball joue à fond la carte du réalisme. *Power League III* vous propose, en effet, de choisir une équipe , ses joueurs, son stade et même le type de compétition (open, all star et home run). Un mode Edition vous permet même de redéfinir les équipes. Dernier raffinement : jusqu'à quatre personnes peuvent jouer en même temps.
La richesse de jeu s'appuie sur un bon graphisme et une excellente animation. J'ai particulièrement apprécié que la « caméra » suive la balle dans le ciel lors de certains lancers. Les effets sonores sont, en revanche, un peu légers. Un excellent jeu de base-ball qui ravira les amateurs de ce sport.
Olivier Scamps

Type — *simulation sportive*
Intérêt — *15*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★
Prix — *D*

Turn It

Atari ST, disquette Kingsoft

Turn It est un jeu dérivé de Mah-jong, lequel avait déjà connu une excellente adaptation micro avec *Shangaï*. Le principe est ici un peu différent. Les briques ne sont pas empilées mais disposées sur un seul plan. En revanche, on ne peut retirer deux briques identiques que lorsque le chemin est libre. Certaines briques apportent bonus ou malus. Chacun des cinquante tableaux, dont la progression est bien étudiée, se joue en temps limité, ce qui



complique encore les choses. Les multiples options permettent à chacun de trouver son bonheur : jeu à deux, difficulté variable, option continue, aide limitée. La réalisation est sans reproche, les briques étant joliment dessinées et une agréable musique présentant le jeu. La « sauvegarde » par mot de code tous les dix tableaux permet de ne pas recommencer éternellement les mêmes. Un bon jeu, difficile et prenant (notice en anglais, jeu en français).
Jacques Harbonn

Type — *Mahjong*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — –
Bruitages — ★★★★
Prix — *C*

Deliverance

CPC, disquette Hewson

Une fois de plus, Stormlord doit libérer les fées emprisonnées par la reine noire. Pour y parvenir, il doit affronter toutes les créatures de l'enfer, déjouer les pièges et franchir différents obstacles. A l'instar de



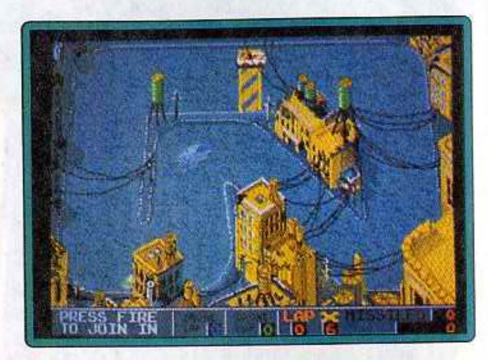
Stormlord, ce programme bénéficie d'une réalisation très soignée. En outre, ce programme est un shoot-them-up et non plus un jeu d'arcade/aventure.
C'est un jeu difficile, mais les différents niveaux sont variés. Un programme qui vous fera passer de bons moments.
Alain Huyghues-lacour

Type — *shoot-them-up*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★
Prix — *B*

Badlands

Amiga, disquette Tengen

Cette conversion du jeu d'acarde d'Atari Games est la suite de *Super Sprint*. Trois voitures s'affrontent sur des circuits comportant différents obstacles, ainsi que des virages très serrés.
Comme dans *Super Sprint*, la course est vue de dessus, il est possible de jouer à deux et vous pouvez améliorer les perfor-



mances de votre véhicule et son armement, grâce aux bonus obtenus lors des courses. Ce programme n'apporte pas grand-chose de neuf par rapport à *Super Sprint*, mais il est particulièrement ludique. La réalisation est soignée et votre véhicule est très maniable, ce qui est fondamental dans ce type de jeu.
Ne ratez surtout pas ce programme si vous aimez jouer avec vos amis. En revanche, si vous jouez seul, mieux vaut choisir *Super Cars*, qui est un meilleur programme.
Alain Huyghues-Lacour

Type — *course automobile*
Intérêt — *14*
Graphisme — ★★★★★
Animation — ★★★★★
Bruitages — ★★★★★
Prix — *C*

★ Operation Wolf

NEC PC Engine, carte NEC Avenue

A coup de grenades et de balles, un soldat d'élite nettoie un pays sud-américain des soldats ennemis. Mais attention à ne pas tuer des civils innocents ! Malgré la disparition étonnante de deux niveaux, la version NEC de ce classique du jeu de café est la meilleure que j'ai vu à ce jour. Les graphismes sont excellents et l'animation superbe malgré la taille imposante des sprites. Les programmeurs ont même pensé à incorporer des schémas de déplacement pour les différents adversaires : certains courent, d'autres sautent ou roulent sur le sol. Il est vrai que, fondamentalement, *Operation Wolf* n'est qu'un jeu de tir sur cible. Mais il n'y a pas de meilleur défoulement après une dure journée de travail.
Olivier Scamps



WHEELS OF FIRE
rouvez toutes les
motions de la
ourse à grande
itesse avec les
uatre simulations
de course de voiture
les plus
sensationnelles.
LA COMPILATION
LA PLUS
SPECTACULAIRE DE
COURSE DE
VOITURE
DRIVING'S BIGGEST GAME EVER JUST GOT BIGGER!
TURBO Out Run
SEGA
CHASE H.Q.
Hard Drivin'
AMIGA DISK
POWER DRIFT
Votre Ferrari F40 est gonflée et ne demande qu'à démarrer. Luttez pare-choc contre pare-choc dans une course passionnante en 16 étapes à travers l'Amérique où chaque terrain nouveau présente un défi différent.
Installez-vous au volant de votre Porsche à turbocompresseur et mettez-vous à la poursuite effrénée de criminels dangereux. Conduisez en faisant appel à toute la présence d'esprit dont vous êtes capable pour éviter les tas de risques sur les rues animées et les chemins.
Jouez votre vie en courant sur des pistes pour la vitesse et pour des cascades. Sautez par-dessus le pont et essayez de faire le looping incroyable, tout cela en 3 dimensions fabuleuses solides – c'est la simulation de conduite suprême.
C'est rapide et fou et vous êtes en pole position. Foncez autour de 27 circuits vertigineux. Appuyez sur le champignon et faites mordre la poussière à vos adversaires!
START
US GOLD
ACTIVISION
DOMARK
Disponible sur: Atari ST, Amiga, Commodore 64 (cassette, disk)
Amstrad (cassette, disk) et Spectrum
Publié par Domark Ltd, Ferry House, 51-57 Lacy Road, London SW15 1PR
Tel: +44(0)81-780 2224
Photos d'écran sur Amiga & Atari ST
HARD DRIVIN': © 1989 TENGEN INC., All rights reserved TM Atari Games Corporation
CHASE HQ: © 1989 Ocean Software Ltd © Taito Corp. All rights reserved
TURBO OUT RUN TM: © 1989 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. SEGA TM is a trademark of Sega Enterprises Ltd. First published by U.S. Gold Ltd.
POWER DRIFT: POWER DRIFT TM and SEGA ® are trademarks of Sega Enterprises Ltd. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd., Japan © SEGA 1988, 1989. First published by Activision (UK) Ltd



Type	**jeu de tir**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Populous

Megadrive, cartouche Electronic Arts

On pouvait jusqu'ici reprocher aux consoles leur faiblesse en matière de simulations



et de jeux de stratégie. Ce défaut devrait rapidement disparaître, comme le démondre brillamment la version *Megadrive* de *Populous*. Ce Tilt d'or 1989 vous propose de prendre la place d'un dieu. A vous de faire prospérer votre peuple qui, en retour, vous donnera la puissance nécessaire pour combattre le dieu ennemi. Malgré sa richesse, le jeu se manie très facilement grâce à un système d'icônes. On peut déplorer la disparition de l'option deux joueurs mais cela n'empêche pas cette cartouche d'être un must absolu.

Olivier Scamps

Type	**stratégie**
Intérêt	**19**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**D**

The Curse of Ra

Amiga, disquette Rainbow Arts

Vous devez faire disparaître des pierres ornées de hiéroglyphes, en les alignant par paires. Certaines peuvent être déplacées, mais il faut veiller à les enlever dans l'ordre qui convient pour éviter d'être bloqué. Vous pouvez choisir de jouer en mode réflexion ou arcade, ce qui est beaucoup plus difficile. De plus, ce programme dispose d'un éditeur de tableaux.

Ra est un jeu de réflexion assez original, qui séduira les amateurs de casse-tête. Si les premiers tableaux ne posent guère de problèmes, la difficulté augmente assez rapidement. La version arcade est encore plus impitoyable, car il faut réfléchir très vite et manier le joystick avec précision



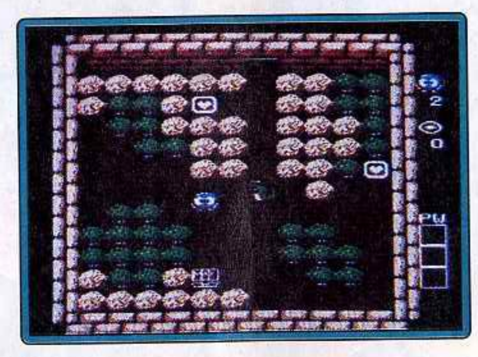
pour ne pas perdre de vies en tombant dans le vide. Une réussite.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**réflexion**
Intérêt	**15**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**C**

Adventures of Lolo

NES Nintendo, cartouche Hal



Adventures of Lolo est un jeu d'action/réflexion dans lequel vous devez ramasser tous les cœurs disséminés dans chaque tableau, en évitant des créatures dont le contact est mortel. Ce casse-tête présente de très nombreux tableaux de difficulté croissante, mais heureusement un système de codage vous évite de tout reprendre depuis le début à chaque nouvelle partie.

On se prend tout de suite au jeu, en dépit d'une réalisation assez médiocre, car les tableaux sont fort bien construits. Il faut vraiment se creuser les méninges pour résoudre certains problèmes, mais ce programme exige également de bons réflexes car les créatures deviennent très agressives au bout de quelques tableaux.

Alain Huyghues-Lacour

Type	**action/réflexion**
Intérêt	**14**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★★
Prix	**D**

Golden Axe

CPC, disquette Virgin

Après avoir choisi le guerrier que vous désirez incarner, vous partez au combat contre les armées d'un tyran. Ce beat-them-all d'arcade de Sega comporte tous les ingrédients de l'*heroic fantasy*: barbares, magie, dragons, etc.

Le succès de *Golden Axe* repose plus sur les effets spectaculaires que sur l'intérêt de jeu proprement dit. Alors, avec une réalisation aussi bâclée que celle-ci, l'affaire tourne à la catastrophe. Les sprites sont minuscules et l'action confuse, ce pro-



gramme vous donnera la migraine à force d'essayer de déchiffrer ce qui se passe sur l'écran. Les programmeurs de Virgin auraient mieux fait de s'inspirer de la superbe version de la *Sega* 8 bits. C'est nul, espérons que les versions 16 bits seront meilleures.

Alain Huyghues-Lacour

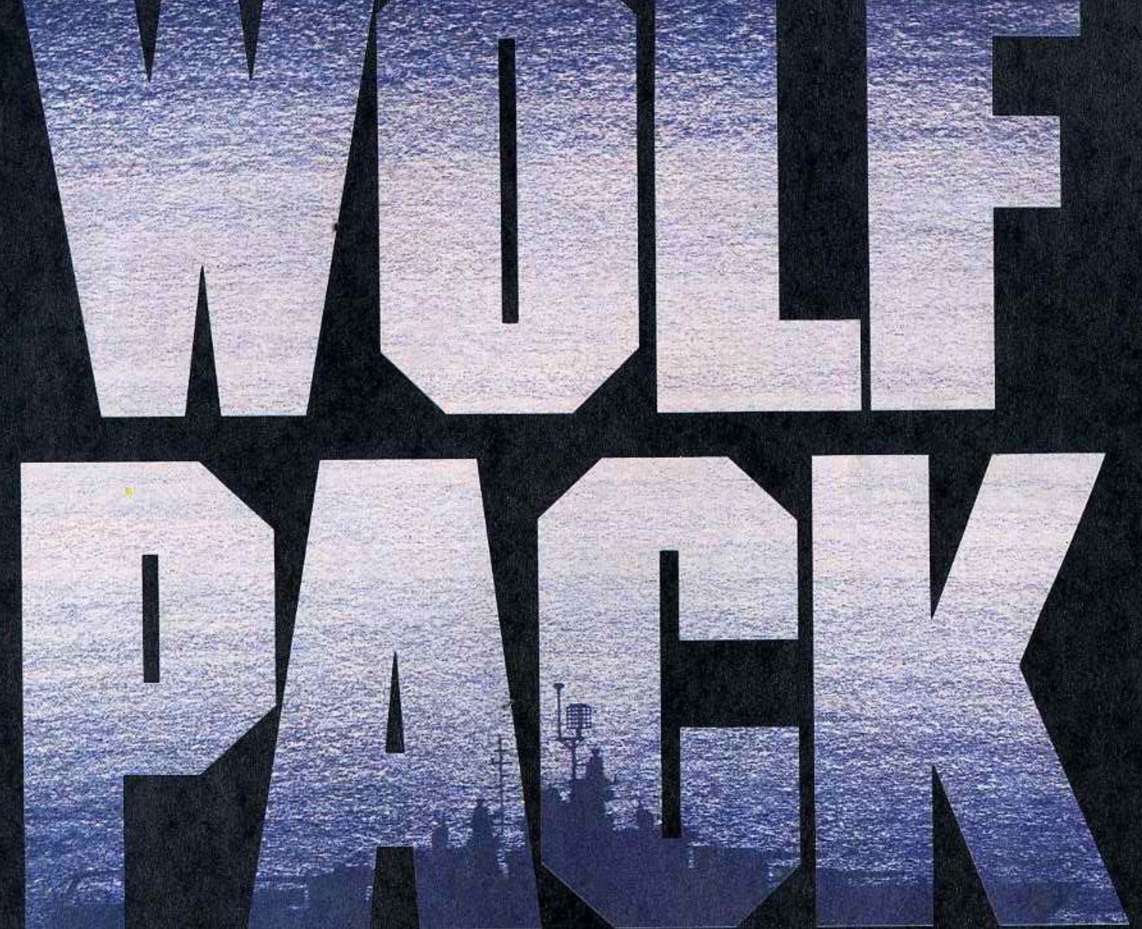
Type	**arcade**
Intérêt	**7**
Graphisme	★★
Animation	★★★★
Bruitages	★★★
Prix	**B**

Double Dragon II

NES Nintendo, cartouche Acclaim

Seul, ou à deux, vous affrontez les gangs de New York, pour venger votre amie. Vous traversez la ville pour rejoindre l'héliport, puis le combat continue à bord de l'hélicoptère de vos ennemis et ensuite vous arrivez dans l'île où se cache le chef de la bande.

Cette conversion est totalement différente du jeu d'arcade, mais elle n'en est pas



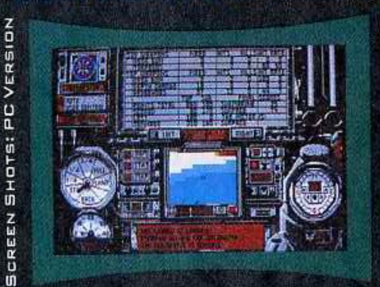
Déja disponible
sur PC
et bientôt sur ST
et AMIGA

Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois

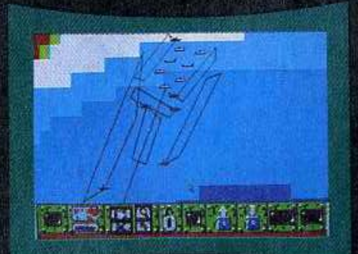
RIEN N'EST ENCORE GAGNÉ... SEREZ-VOUS ACCUEILLI EN HÉROS OU REPOSEREZ-VOUS A JAMAIS DANS UN TOMBEAU GLACIAL ?

WOLFPACK EST UNE SIMULATION PRÉCISE DE CONFRONTATION ENTRE UN SOUS-MARIN ALLEMAND WOLFPACK ET UN CONVOI DE VAISSEAUX ALLIÉS. JOUEZ LE RÔLE D'UN COMMANDANT DE WOLFPACK OU D'ESCORTE DE CONVOI ET RETROUVEZ-VOUS DANS LE RÉALISME D'UN FACE A FACE STRATÉGIQUE A L'ÉCHELLE ET EN TEMPS RÉEL.

SCREEN SHOTS: PC VERSION







Compatible
avec la
carte



(PC et Compatibles)

Caractéristiques



Plusieurs scénarios différents
Armements et instruments précis
superbes graphismes
Option 1 ou 2 joueurs
Mission diurnes et noctures
des sensations uniques !



LICENSED FROM
NOVA LOGIC INC.



moins passionnante. Vous disposez d'une large panoplie de coups et la jouabilité est parfaite. Il est vraiment difficile de faire mieux dans le genre, d'autant plus que les graphismes et l'animation sont réussis. *Double Dragon II* est indiscutablement le meilleur beat-them-all sur *Nintendo*.

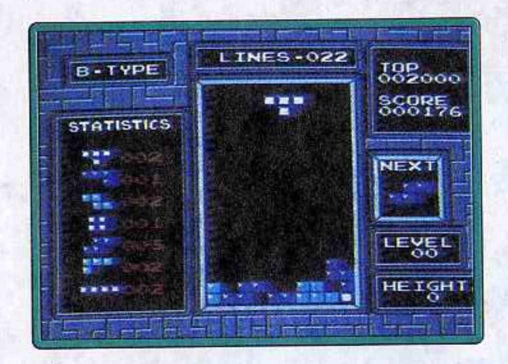
Alain Huyghues-Lacour

Type	**beat-them-all**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

★ Tetris

NES Nintendo, cartouche Nintendo

On ne présente plus ce grand jeu d'action/réflexion qui nous vient d'URSS, car c'est l'un des programmes les plus célèbres de l'histoire des jeux vidéos. Vous avez le choix entre un jeu normal et une variante avec handicap. Cette version est particulièrement laide, avec de pauvres



graphismes et des couleurs franchement tristes. Mais cela est secondaire, car le jeu est toujours aussi passionnant et la jouabilité est parfaite. La console *Nintendo* ne pouvait se passer plus longtemps de *Tetris* et il est certain que ce jeu envoûtant va faire de nouveaux ravages.

Alain Huyghues-Lacour

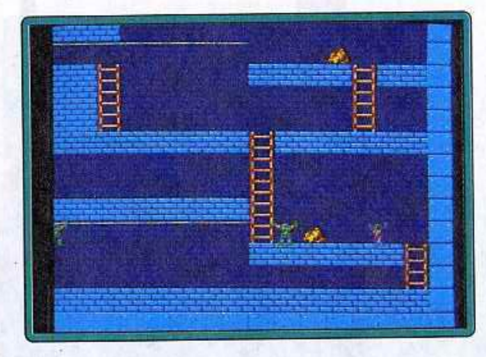
Type	**action/réflexion**
Intérêt	**18**
Graphisme	★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**D**

Lode Runner

NEC PC Engine, carte Pack-in-Video

Ce jeu mythique, presque aussi vieux que la micro-informatique, arrive sur console. Le petit personnage doit toujours collecter de l'or au millieu d'échafaudages délirants parcourus par des robots hostiles. Un système de mot de passe remplace efficacement la fonction continue.

Un éditeur permet également de construire ses propres tableaux. Côté intérêt de jeu,



rien à redire : mélange d'action et de stratégie, ce soft est indémodable.

Cependant, l'adaptation de ce programme a vraiment été faite à l'économie : graphisme, animation et bruitages sont en effet indignes d'une NEC. C'est dommage : avec une meilleure réalisation, *Loder Runner* aurait pu avoir une très bonne note.

Olivier Scamps

Type	**plates-formes**
Intérêt	**12**
Graphisme	★★★
Animation	★★★
Bruitages	★★★
Prix	**C**

★ Alex Kidd In Shinobi World

Sega Master System, cartouche Sega

Alex Kidd est le héros fétiche de Sega, au même titre que les frères Mario pour Nintendo. *Alex Kidd In Shinobi World* est le quatrième épisode de cette épopée sur *Sega* 8 bits, sans compter le programme de la *Megadrive*. Mais, cette fois, il s'agit d'un mélange entre beat-them-all et jeu de plates-formes. Si les jolis graphismes restent dans la lignée des précédents épisodes, l'action est directement inspirée de *Shinobi* : sauts d'un niveau à l'autre, sabre, shuriken, ninjas, chefs de bande, etc. Mais le plus surprenant est que ce mariage, *a priori* contre nature, fonctionne parfaitement. On se prend tout de suite au jeu, sans doute en raison d'une jouabilité exemplaire. De plus, si l'on s'amuse beaucoup en découvrant les nombreux clins d'œil à *Shinobi*, le jeu ne manque pas pour



autant d'originalité. En guise de magie ninja, Alex monte au long des poteaux pour se métamorphoser en boule de feu, avant de foncer sur ses ennemis. Avec un programme aussi ludique, Sega démontre que sa console 8 bits a encore de beaux jours devant elle. Alain Huyghues-Lacour

Type	**action**
Intérêt	**17**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**C**

Walkiry

NEC PC Engine, carte Namcot

Une blonde redresseuse de torts guerroie dans un pays merveilleux. Les ennemis sont nombreux mais elle rencontre également des alliés qui l'aideront. Les dialogues sont en japonais mais le jeu est suffisamment graphique pour que l'on puisse s'en passer. Ce jeu d'arcade/aventure bénéficie d'une réalisation soignée. Gra-



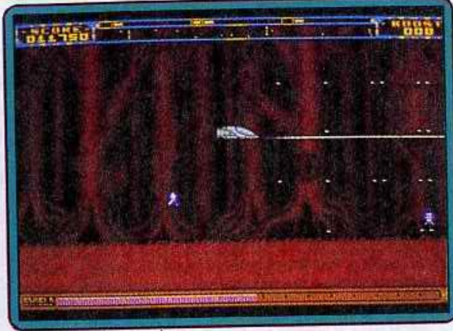
phismes et musiques collent en effet très bien à l'esprit du soft. Comme souvent sur *PC Engine*, un effort particulier a été fait pour l'animation, vraiment très minutieuse. C'est un plaisir de voir les nénuphars bouger sous le poids de l'héroïne ou les ailes du casque bruisser au vent. Le meilleur jeu NEC de ce mois. Olivier Scamps

Type	**arcade-aventure**
Intérêt	**16**
Graphisme	★★★★★
Animation	★★★★★
Bruitages	★★★★★
Prix	**n.c.**


OUT BOARD
La Simulation Des Sensations Extrêmes
OUT BOARD. Une superbe simulation de course de bateaux qui vous fera vivre toutes les sensations grisantes que procure la conduite de ces bolides.
Six épreuves différentes ayant lieu dans six capitales vous sont proposées.
Mais avant de vous confronter à douze adversaires ayant chacun leur propre style de pilotage, vous devrez vous qualifier avec l'épreuve éliminatoire.
Des graphismes excellents, une animation des plus réussie et des sons digitalisés font de OUT BOARD une simulation qui enthousiasmera tous les fous de courses de vitesse.
PHOTOS ATARI
LORICIEL
81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18
ATARI ST /AMIGA /AMSTRAD CPC ET CPC+. DE 149 A 199 F.
LA SIMULATION DES SENSATIONS EXTREMES !!

EXHAUSTILT !

Voici regroupés tous les jeux qui n'ont pu trouver place dans d'autres rubriques : jeux de toute sorte, compilations et softs adaptés d'autres machines comme Pipe Dream.

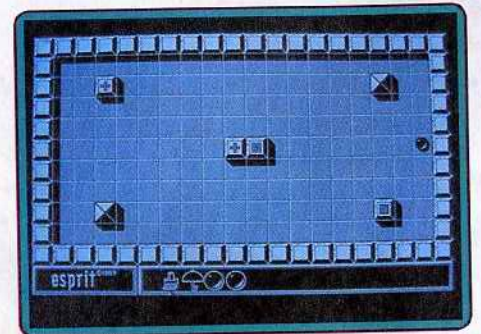


Anarchy (Amiga).



Creatures (Amiga).

AVIS	LOGICIEL-MARQUE	ORDINATEUR	TYPE	GRAPHISME	ANIMATION
Bof !	ANARCHY Psygnosis	Amiga	Shoot-them-up	★★★	★★★★★
HIT	COSMIC OSMO Activision	Macintosh (dis. dur)	Découverte	★★★★★★	★★★★
Bof !	CREATURES Actionware	Amiga	Tir	★★★★	★★★★
Bof !	CURSE Micronet	Megadrive	Shoot-them-up	★★★★	★★★
Nul	DEATHBRINGER Telenet	NEC CD ROM	Jeu de rôle	★★★★	★★★★
A connaître	ELECTRON Domaine public	Macintosh	Action	★	★★★
A connaître	ESPRIT Application systems	Atari ST	Action/stratégie	★★★★	★★★★★★
HIT	FAERY TALES Microillusions	Mac II	Jeu de rôle	★★★★★	★★★★
A connaître	FREE LIGHT JAPANESE Free light software	Macintosh	Educatif	★★★★	–
Bof !	GAMPURA Hudson soft	NEC CD ROM	Jeu de domino	★★★★	★★★
A connaître	HOYLE BOOK OF GAMES II Sierra	Amiga	Jeux de cartes	★★★★★	–
A connaître	HOYLE BOOK OF GAMES Sierra	Atari ST	Jeux de cartes	★★★★★	–
A connaître	LANCELOT Level 9	Macintosh	Aventure texte/graphisme	★★★	–
Bof !	MAD PROFESSOR MARIARTI Krisalis	Atari ST	Plates-formes	★★★★★	★★★★
A connaître	MANHOLE Activision	Macintosh (dis. dur)	Découverte	★★★★★★	★★★★
Bof !	MANIAC PRO WRESTLING	NEC PC Engine	Simulation sportive	★★★★	★★★
Nul	MIKE READS POP QUIZ CPC	Encore	Quiz	★★★★	–
A connaître	PIPE DREAM Nintendo	Game Boy	Action/réflexion	★★★★	–
Nul	RASTAN SAGA II Taito	NEC PC Engine	Beat-them-all	★★★★	★★
A connaître	RED STORM RISING Microprose	Amiga	Simulateur de combat sous-marin	★★★	★★★
Nul !	ROBODEMONS Color Dreams	Nintendo	Shoot-them-up	★★	★
A connaître	SIDE ARMS SPECIAL NEC Avenue	NEC CD ROM	Shoot-them-up	★★★★	★★★★
Bof !	SPACE HARRIER II Sega	Megadrive	Shoot-them-up	★★★★★	★★★★★
A connaître	SPACE ROGUE Origin Systems	Atari ST	Stratégie/action	★★★★	★★★★



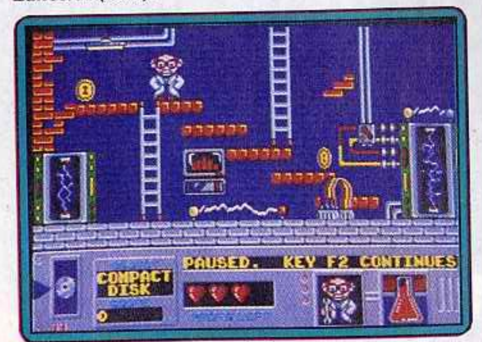
Esprit (ST).



Hoyle Book of Games II (Amiga).



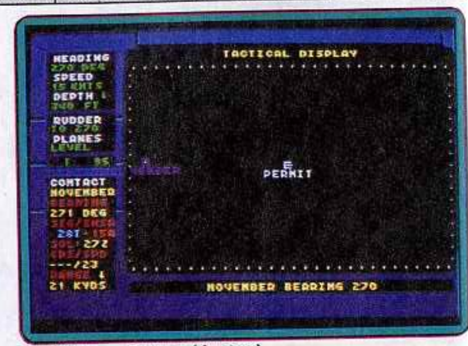
Lancelot (Mac).



Mad Professor Mariarti (ST).



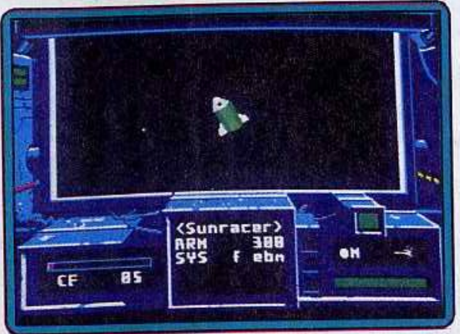
Rastan Saga II (NEC).



Red Storm Rising (Amiga).



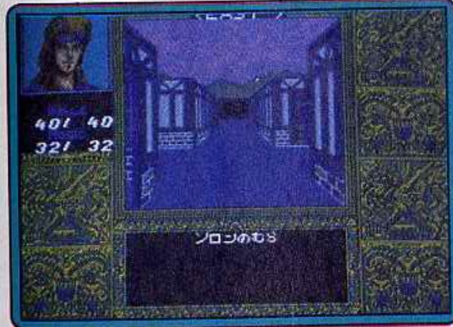
Side Arms (NEC).

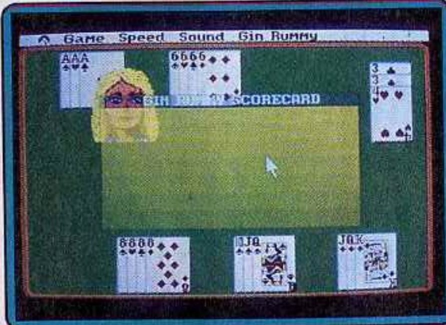


Space Rogue (ST).


Space Harrier II (Sega).

BRUITAGES	INTERET	PRIX	NOTRE COMMENTAIRE
★★★★★	13	B	*Anarchy* est assurément très souple sur *Amiga*. Mais mis à part la superbe musique d'introduction et la qualité des bruitages, ce jeu ne mérite pas d'entrer dans le domaine des hits. (Cf. version *ST*, *Tilt* n° 81). Le scénario et la mise en place graphique de ce shoot-them-up manquent vraiment d'originalité. O. H.
★★★★★	16	n.c.	*Cosmic Osmo* propose une nouvelle aventure basée sur le même principe que *Manhole*. Le joueur doit toujours cliquer sur les objets qu'il veut examiner ou sur les directions qu'il souhaite emprunter. Le monde à explorer est plus vaste, et graphismes et bruitages sont toujours aussi bons. Une réussite. O. S.
★★★★	8	C	*Creatures* est le quatrième jeu de tir réalisé par Actionware, mais hélas, on est bien loin de la qualité de *Capone* ou de *Sideshow*. Cet éditeur s'essouffle visiblement, sans doute en raison du peu de succès de son pistolet pour *Amiga*. Encore un excellent accessoire qui disparaît faute de logiciels. A.-H.L.
★★★	9	n.c.	Pour s'imposer face à la concurrence, un shoot-them-up sur *Megadrive* ou *NEC* se doit d'être excellent. Ce n'est malheureusement pas le cas de *Curse*, handicapé par son animation poussive et par sa jouabilité incertaine. Craquez plutôt pour *Whip Rush* ou *Thunder Force III*. O. S.
★★★★	5	n.c.	*Deathbringer* est à la fois fabuleux et bon pour la poubelle. Fabuleux parce que c'est le premier vrai jeu de rôle sur *CD ROM*. Flop parce que totalement en japonais. En tout cas, il prouve que les consoles peuvent servi à autre chose qu'aux jeux d'action.
★★	13	A	Nul besoin de dépenser une fortune pour jouer sur *Mac*. Ce shareware remplace les traditionnels aliens par des électrons, positrons, protrons, et neutrinos. Malgré sa réalisation primitive, le jeu accrochera même ceux qui, comme moi, ont un très mauvais souvenir de leurs cours de physique. O. S.
★★★★★	13	B	A l'aide d'un boule soumise à l'inertie, vous allez retourner des briques et tenter d'apparier celles qui sont semblables. Bonus et obstacles sont de la partie. L'animation est très bien rendue, la musique excellente et la progression bien menée. Dommage que le jeu ne tourne qu'en monochrome. J. H.
★★★★	15	n.c.	Les possesseurs de *Mac II* vont pouvoir se régaler avec ce grand classique. La fenêtre de jeu est un peu petite mais les graphismes sont superbes en mode 256 couleurs. Quant au jeu, il est toujours aussi passionnant. Un excellent programme. O. S.
★★★★★	13	F	Ce soft vous propose d'apprendre des rudiments de japonais. L'utilisation conjointe de la souris, du graphisme et des digitalisations vocales permet de progresser vite et d'assimiler l'écriture, la prononciation et une bonne liste de vocabulaire. Les possesseurs de console japonaise apprécieront. O. S.
★★★★	8	D	Ce jeu de dominos japonais bénéficie d'une réalisation satisfaisante. Les musiques sont plaisantes et vos adversaires semblent sortir d'un dessin animé *Gampura* est malheureusement livré sans notice en français. Réservé à ceux qui connaissent les règles de ce jeu. O. S.
–	16	C	Pour son second programme de jeux de cartes, Sierra ne nous offre pas moins de 28 réussites différentes. De plus, chacune d'elles comporte deux niveaux de difficulté. *Hoyle Book of Games II* est un must pour les amateurs, mais les périodes de chargement sont interminables. A.-H.L.
★★★	14	C	*Hoyle Book of Games* vous propose six jeux de cartes différentes contre une multitude d'adversaires de niveaux très différents. La réalisation est bonne et certains de vos partenaires tout à fait redoutables. On regrettera seulement les temps de chargement vraiment trop longs. J. H.
–	14	n.c.	Ce jeu d'aventure texte/graphisme vous propose de partir à la conquête du sacré Graal. Sans atteindre le niveau des aventures Infocom, *Lancelot* est un bon jeu, très agréable à pratiquer. Mais on peut déplorer que les graphismes, simplement transcodés, n'aient pas été retravaillés. O. S.
★★★★	11	C	Le professeur Mariarti doit détruire ses laboratoires, sous peine de se retrouver à l'asile. En dépit du graphisme agréable, de ce jeu de plates-formes n'est pas du tout à fait convaincant, sans doute en raison d'un certain manque de souplesse des commandes. A.-H.L.
★★★★★	15	D	Malgré son âge, ce jeu d'éveil destiné aux plus jeunes n'a pas perdu une once de son intérêt. Utilisant Hypercard, le programme entraînera le joueur dans un monde inspiré d'*Alice au pays des merveilles*. Sa durée de vie est limitée mais plus d'un adulte craquera devant ses graphismes enchanteurs. O. S.
★★★	9	D	*Maniac Pro Wrestling* insiste sur le côté stratégique du jeu de catch. Choisir les coups par menu est intéressant mais cela casse le rythme de l'action. En outre, les textes sont en japonais et la réalisation est médiocre. O. S.
★★	5	A	Ce programme est inspiré des jeux de télévision. Comme tous les Quiz, le programme vous pose des questions. Ces dernières sont malheureusement trop liées à la sphère culturelle anglo-saxonne. Sans grand intérêt. E. C.
★★★	15	B	*Pipe Dream* est le titre de la version *Game boy* de *Pipemania*. Vous devez construire la canalisation la plus longue à partir des pièces qui vous sont attribuées. Ce jeu aussi stressant que passionnant n'a rien perdu de son charme en passant sur console de poche. A.-H.L.
★★★	8	C	Le barbare de choc revient pour de nouvelle aventures. Il n'y a, dans ce soft, que deux choses à sauver : de gros sprites et de beaux fonds. Le reste est excécrable : animation risible, nombre très limité de coups et musique irritante. On se demande ce que Taito est venu faire dans cette galère. O. S.
★★★★	15	C	*Red Storm Rising* est un simulateur de combat sous-marin très stratégique. Il ne possède aucune des qualités graphiques de *Wolfpack* ou de *Silvent Service II*. Toutes les actions seront effectuées sur des cartes, des tableaux radars, etc. Pour les stratèges uniquement. O.H.
★★★	5	C	Ce shoot-them-up est très décevant. Les graphismes utilisent peu de couleurs et l'animation est bien trop saccadée. Comment supporter alors un scénario aussi classique que celui d'une simple chasse aux démons ? O. H.
★★★★★	12	D	Abstraction faite des musiques, *Side Arms Special* version CD est semblable, pixel par pixel, à la version carte. C'est donc un bon shoot-them-up. Mais je doute que les possesseurs de CD ROM aient acheté ce coûteux périphérique pour se contenter d'une bande sonore améliorée. O. S.
★★★★★	12	D	La seule nouveauté de cette nouvelle version repose sur la présence de nouveaux monstres, ce qui n'est pas suffisant pour relancer l'intérêt d'un jeu qui a pris un coup de vieux. La réalisation est soignée, mais on a vu beaucoup mieux. A.-H.L.
★★★	13	C	L'adaptation *ST* de *Space Rogue* est très semblable à la version *PC* (testée dans le n° 75 de *Tilt* page 72). Alliant commerce, stratégie, aventure et pilotage spatiale, ce logiciel est intéressant même s'il n'apporte aucun « plus » notable. Essayez en revanche *Zhonami* (testé en SOS Aventure). O.H.


Deathbringer (NEC).



Hoyle Book of Games (ST).



Free Light Japanese (Mac).





Tous les nouveaux jeux vidéo vous livrent leurs secrets.

Entrez !

*Bienvenue au Video Games.**
Pendant 3 semaines, mesurez-vous aux géants des Video Games. Affrontez tous les nouveaux jeux Nintendo, Sega, Amstrad et Atari. Contournez tous les pièges de Golden Axe, démasquez les secrets de Link, Mario Bross II... et découvrez tout ce que vous ne connaissiez pas encore sur le Software et le Hardware.

- *Video Games vous attend avec Lynx et Game Boy, les toutes nouvelles consoles de jeux portables.*
- *Video Games, c'est tous les jeux vidéo.*
- *Video Games, c'est tout ce qui gravite autour des jeux vidéo.*

Cette promotion est présente dans la plupart des magasins. Liste et adresses : 36.15 Carrefour (rubrique évènements et promotions).

Avec Carrefour je positive !

** Jeux vidéo.*

Rôle in soft!

Les jeux de rôle fleurissent sur micro. Souvent excellents, ils se différencient par de subtiles variations qui permettront à chaque joueur de retrouver son style favori. Pour ce Challenge, nous avons sélectionné *Chaos Strikes Back*, la suite de *Dungeon Master*, le jeu de rôle qui avait révolutionné le genre à sa sortie. Loin d'être une suite bâclée, il apporte son lot de nouveautés. *Ultima VI* est le dernier fleuron de la longue saga des *Ultima*. *Legend of Faerghail* reprend les principes de *Bard's Tales* en les améliorant et en les complétant. *Champions of Krynn* est le dernier-né de la série des jeux de rôle édité en collaboration avec TRS, ce qui lui assure une fidélité exemplaire au jeu sur plateau le plus pratiqué dans le monde, *Advanced Dungeons and Dragons* (ADD). *The Immortal* innove en combinant action et aventure-rôle. Certes, il ne suit pas à la lettre le principe des jeux de rôle (amélioration des caractéristiques des personnages au cours du jeu), mais il correspond à l'esprit de ce Challenge.

Tous ces logiciels se placent dans un univers d'épopée fantastique, avec ses monstres et sa magie omniprésente. Les trois principales machines du marché sont représentées : *Atari ST*, *Amiga* et *PC*.

Création de l'équipe

La création de votre équipe est une étape souvent capitale dans les jeux de rôle. Elle conditionne en effet la réussite à plus ou moins long terme et exige du joueur un soin tout particulier. *Chaos Strikes Back* reprend le principe de *Dungeon Master*. Vous allez sélectionner quatre héros parmi les vingt-quatre présents dans la prison. Chacun d'eux possède déjà ses propres caractéristiques ; ses capacités de guerrier, ninja, prêtre ou magicien, comme ses points de vie, d'énergie ou de magie ou encore ses facultés : force, dextérité, sagesse, etc. Il existe deux manières de les faire renaître. La résurrection les rend simplement à la vie, avec les mêmes potentialités. La réincarnation, en revanche, leur fait perdre leur habilité de départ, mais gagner des points dans d'autres domaines. Le jeu sera plus difficile au début (il l'est pourtant déjà beaucoup)



« Je suis une bande de héros à moi tout seul ! » C'est ainsi que peut se résumer le jeu de rôle. Il faut, sans perdre la vie, diriger plusieurs personnages chacun avec ses qualités et ses défauts, tout en ne perdant pas de vue que le but final n'est pas d'occire à tout prix les vilains pas beaux qui vous font obstacle, mais de retrouver la clé de la porte de la pièce où se trouve la potion qui vous donnera la force nécessaire pour abattre le gardien de la cellule de la princesse à délivrer. Programme chargé ! Mais, de *Chaos Strikes Back* à *Ultima V*, en passant par *Legend of Faerghail*, *Champions of Krynn* et *The Immortal*, quel est le meilleur ?

mais vos personnages monteront de niveau plus rapidement par la suite. Vous pourrez aussi recharger une équipe de *Dungeon Master*. Vous pourrez même utiliser n'importe lequel des héros de *Dungeon Master*, leurs capacités ayant été ajustées au niveau de difficulté de ce second épisode. Un petite éditeur graphique vous permet de modifier la représentation visuelle de vos créatures.

Ultima VI vous permet lui aussi de reprendre vos personnages favoris des épisodes *VI* et *V*. La création d'un personnage *de novo* s'effectue en répondant aux questions d'une gitane, et il vous faudra faire des choix souvent douloureux. Votre classe et vos attributs seront déterminés par vos réponses. Vos trois amis, Dupré, Iolo et Shamino, aux aptitudes complémentaires, se joindront rapidement à vous et vous pourrez recruter d'autres membres au hasard des rencontres (jusqu'à concurrence de huit personnages au total).

Legend of Faerghail propose au contraire une création très simple. Il suffit de définir le sexe, l'espèce et le métier de votre aventurier. Le programme se charge alors d'établir les différentes caractéristiques. Libre à vous de l'accepter ou de le rejeter pour en créer un autre. De même, *Champions of Krynn* offre des personnages très bien définis. Les six espèces proposées (humain, demi-elfe, elfe, hobbit, nain et demi-orque) ont chacune des caractéristiques et des métiers bien définis. L'éventail des métiers est vaste et certaines professions ne semblent pas correspondre au profil d'un aventurier.

Cependant, le rôle du forgeron, par exemple, est capital car il est le seul à pouvoir réparer les armes endommagées au cours des combats. De plus, les caractéristiques présentées couvrent des domaines peu usités comme les possibilités de négociation, de chasse à l'affût, ou d'apprendre une langue. Le programme vous offre, en prime, une équipe déjà constituée. Elle est bien équilibrée mais manque un peu de force de frappe. Votre équipe peut comprendre jusqu'à six aventuriers mais il est





Chaos Strikes Back : l'édition des personnages.

judicieux de n'en faire rentrer que cinq au début. En effet, vous allez rapidement rencontrer un sixième compagnon, Siegurd, qui, outre ses impressionnantes capacités de combat, a l'inestimable faculté de rendre deux fois la vie à chacun de vos autres personnages.

Champion of Krynn utilise pour sa part un sytème très proche de celui d'*ADD*. Vous devrez définir l'espèce, le sexe, la classe (le métier), le dieu (pour les clercs) et l'alignement de votre héros. L'éventail proposé dans chaque catégorie est étendu et les interactions nombreuses. Ainsi impossible de créer un chevalier (le paladin d'ADD) qui ne soit humain, loyal et bon, ou un nain magicien. Les mordus d'*ADD* retrouveront avec grand plaisir leurs habitudes, respectées à la lettre à quelques exceptions près (il est ainsi possible de créer un clerc à l'alignement réellement neutre). Le programme va se charger ensuite de tirer vos caractéristiques. Vous pourrez retirer à satiété jusqu'à obtenir ce qui vous convient ou même modifier ultérieurement les caractéristiques de votre personnage pour, par exemple, les rendre conformes à celles d'un des personnages que vous jouez à *ADD*. Bien évidemment, cette transformation ne pourra s'effectuer qu'au début. La représentation à l'écran peut, elle aussi, être définie librement grâce à un vaste éventail de têtes, vêtements, ou armures et armes. Votre équipe pourra rassembler jusqu'à six participants, un à deux autres pouvant venir s'y joindre dans certaines circonstances. Pour les joueurs pressés, les disquettes contiennent une équipe déjà constituée. Ce groupe offre un

The Immortal :



alliance inattendue avec les Gobelins.



Legend of Faerghail : les caractéristiques du forgeron.

excellent équilibre entre puissance guerrière, magie et capacité de voleur.

The Immortal, pour sa part, ne propose aucune phase de création de personnage. Vous incarnez un magicien guerrier, capable d'utiliser aussi bien son épée que les scrolls magiques qu'il trouvera en chemin. Les seules caractéristiques visibles de ce dynamique vieillard à la longue barbe blanche sont ses points de vie.

Le scénario

Chaos Strikes Back propose un scénario très classique : Lors Chaos a repris vie et vous devrez tenter de l'annihiler par tous les moyens. Vous allez donc vous enfoncer toujours plus profondément dans des souterrains peuplés de monstres vraiment redoutables et remplis de pièges. En dehors des combats et de l'exploration, votre principale activité sera justement de trouver le moyen de contourner ces multiples difficultés. Il peut s'agir de trappes invisibles s'ouvrant soudainement sous vos pas pour vous précipiter un ou plusieurs étages pous bas (bonjour les dégâts !). D'autres trappes ne se ferment qu'en abaissant un levier. Et ce levier peut se trouver fort loin, caché dans une pièce secrète dont l'ouverture est commandée par un bouton bien caché. Pour compliquer encore le tout, le donjon n'est pas linéaire et vous allez être transporté aléatoirement dans des lieux différents. La cartographie n'est pas facile ! De nombreuses surprises vous attendent, et peu sont agréables ! Au début du jeu, attaqué de toutes parts et sans une arme pour vous défendre, vous tentez de récupérer celles qui sont accessibles. Mais vous risquez fort de chuter dans une

JEUX DE ROLES
SEGA / ATARI
JEUX NINTENDO
JEUX TRADITIONNELS
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX POUR MICRO

Le plus grand choix de jeux

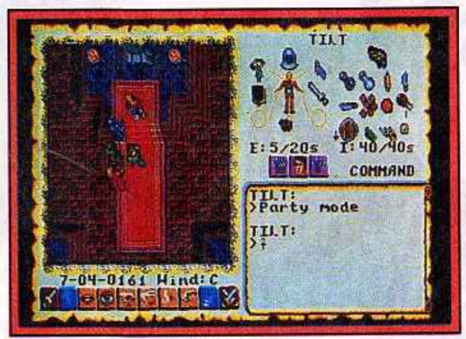
GAME'S

un nouveau

trappe invisible et de vous retrouver dans une oubliette sans issue. Dur, dur pour un début et le reste est de la même trempe. En fait, *Chaos Strikes Back* est si difficile qu'une collaboration entre plusieurs joueurs devient vite quasi indispensable. Qui a dit que les ordinateurs favorisaient le jeu en solitaire ?

Ultima VI vous replonge dans le monde magique de Britannia. L'histoire est d'ailleurs précédée d'une longue et superbe présentation animée. Après avoir éliminé les démons qui vous poursuivaient, vous irez le plus vite possible auprès du roi qui vous fera part de votre mission. Pour la mener à bien, vous devrez explorer un monde réellement gigantesque, avec ses villes aux nombreuses boutiques, ses donjons, ses souterrains et mines. Il vous faudra franchir fleuves et mers pour accéder aux différents continents. On est loin ici de l'univers clos de *Chaos Strikes Back*.

Mais il vous faudra aussi obtenir absolument tous les renseignements nécessaires auprès des personnages de rencontre. Le mode *Help* facilitera les dialogues, en vous révélant les mots qui rendront votre interlocuteur bavard. Les différentes pièces du



Ultima VI :
la rencontre avec le roi.

puzzle ne se mettront en place que progressivement, dévoilant la démarche à entreprendre.

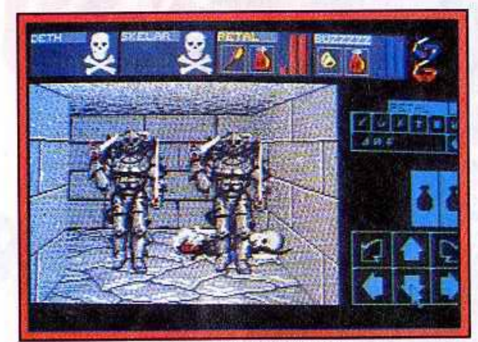
Legend of Faerghail est basé sur un scénario désormais classique : la lutte des forces du bien (votre équipe) contre celles du mal qui ont infesté tout le pays. Le jeu se déroule en extérieur comme en intérieur. Les extérieurs sont composés de forêts, véritables labyrinthes où il est particulièrement facile de se perdre même en s'aidant de la boussole. Vous devrez donc cartographier à mesure. Les châteaux et donjons cachent un certain nombre de pièges et difficultés mais le principal moteur du jeu reste l'exploration et le combat.

Champion of Krynn présente les rebondissements les plus nombreux. Vous allez en fait effectuer une série de missions déterminées par votre commandant, la suite de l'aventure dépendant de votre réussite. Le but étant, là encore, la victoire du bien sur le mal. Dans certains cas, il faudra faire preuve de sagacité et ruser. Ainsi, au cours de l'aventure, vous devrez libérer des prisonniers. Mais si l'on vous laisse circuler

Les conversations autour d'une table dans les tavernes apportent toujours d'utiles indices.

sans entrave, on vous surveille de près. Si vous tentez de passer en force, vous aurez toute la garnison sur le dos. En revanche, il existe un passage peu fréquenté et gardé par quelques hommes seulement. Ailleurs, il faudra vous déguiser pour sortir de la ville qui s'écroule et vous faire transporter par un dragon rouge, pourtant votre ennemi. D'autres surprises vous attendent. Vous pourrez souvent obtenir des renseignements importants dans les tavernes ou auprès des personnages de rencontre.

The Immortal, lui aussi, est riche en rebondissements. L'ambiance est donnée dès le début. Vous voyez apparaître dans la flamme d'une bougie le visage de votre maître, le magicien Mordamir, vous demandant à vous, Dunric, d'aller le délivrer dans les niveaux inférieurs du donjon. Fort bien. Mais justement, vous n'êtes pas Dunric ! Vous apprendrez d'ailleurs par la suite de la bouche du même Dunric mourant que votre maître se sert de vous pour étendre sa puissance maléfique. Vous irez même jusqu'à faire cause commune avec les gobelins pour vous débarrasser d'un monstre et accéder à la fontaine de vie. Les problèmes sont multiples. Il faut souvent trouver la bonne clé ou découvrir l'entrée d'un passage secret obligatoire. Certaines issues sont encore plus difficiles.



Chaos Strikes Back :
les redoutables chevaliers de la mort.

A un certain niveau, vous allez vous retrouver face à deux tunnels d'araignées géantes et aucun autre passage. Les pièges sont nombreux et requièrent astuce, rapidité et précision. Vous pourrez d'ailleurs utiliser la carte des trappes que vous trouverez rapidement. Vous serez amené à utiliser des moyens de locomotion originaux : tapis volant ou baril fottant sur une rivière souterraine.

Une bonne partie des pièges vient des objets découverts. Ainsi l'appât attire un ver géant qui vous gobe tout net et certains coffres contiennent des myriades de scarabées qui vous dévorent tout cru ! Inutile de vous dire que l'on devient prudent face à ces trouvailles dont certaines sont cependant indispensables.

La magie

Elle est un des éléments clé des jeux de rôle fantastico-médiévaux.

Chaos Strikes Back reprend intégralement le système original de *Dungeon Master*. Les sorts sont lancés à l'aide de symboles qui définissent leur puissance, leur type, etc. Ils peuvent être préparés à l'avance (un seul toutefois), pour ne pas perdre un temps précieux au cours d'un combat. Ces sorts sont les mêmes que ceux de *Dungeon Master* et leur quantité dépend de la mana (puissance magique du personnage), de la puissance de l'enchantement lui-même qui consomme plus ou moins de mana et du niveau du magicien. Un sort peut même échouer si son utilisation est à la limite des capacités du lanceur. Les potions demanderont une fiole vide, objet rare et recherché. Les heureux lecteurs de *Tilt* en connaissent la liste complète grâce



Champions of Krynn :
des rebondissements à tout instant.

à la série d'aides sur *Dungeon Master*. Les autres pourront toujours compléter leurs connaissances en lisant les scrolls. La récupération des points de magie s'effectue en dormant, ce qui n'est pas si facile dans un donjon infesté de monstres divers.

Ultima VI reprend le système des deux précédents épisodes de la série. Le livre de sorts de votre personnage contient ceux qu'il est à même d'utiliser et une gestion rigoureuse de votre magie est indispensable. Vous pourrez en acquérir de nouveaux en montant de niveau ou en mettant à profit vos découvertes en scrolls magiques. L'éventail total est vaste (80 sorts) et couvre bien les domaines de l'attaque, de la défense et de l'information.

Legend of Faerghail reprend un principe similaire mais un peu simplifié. Vous disposez pour un niveau donné d'un certain quota de sorts différents. Vous ne pourrez dépasser le nombre maximum pour un même type, ni bien sûr aller au-delà de l'épuisement de vos points de magie. En revanche, l'acquisition des nouveaux est automatique à chaque changement de ni-


CHICAGO 90
HIGHWAY PATROL II
RICK DANGEROUS
P47
THUNDERBOLT
JALECO
CARRIER COMMAND
HIGHWAY PATROL
RICK DANGEROUS
P 47
CARRIER COMMAND


Ferrari
FORMULA ONE
LONGINES
Agip
ELECTRONIC ARTS
FERRARI

veau et le repos suffit à vous faire récupérer vos points de magie. Les sorts sont nombreux et très variés.
Champions of Krynn applique, là aussi, les directives d'*ADD*. Les magiciens disposent d'un livre de sorts. Au début ce livre est peu rempli. Vous le complèterez au fur et à mesure, en passant de niveaux et surtout en recopiant des sorts nouveaux à partir d'un scroll. Vous ne pouvez lancer que les sorts correspondants à votre niveau de magicien, mais rien ne vous empêche de recopier, sur votre livre, des sorts de niveau supérieur. Vous les aurez ainsi sous la



The Immortal : un tapis roulant bien pratique.

main. Les clercs, quant à eux, disposent de tous les enchantements correspondants à leur niveau. Pour lancer un sort, il faut le mémoriser au préalable. Vos lanceurs disposent d'un certain quota pour chaque niveau. Les clercs disposent même d'un à deux charmes supplémentaires accordés par leur dieu en fonction de la position de l'une des deux lunes qui rythment la vie de Krynn. Il faudra donc effectuer une difficile sélection parmi l'ensemble des sorts accessibles et consacrer du temps à les retenir. Cette période de concentration dépend de l'importance de l'incantation et demande un calme relatif. L'éventail des enchantements est très fidèle à *ADD*, ce qui est un garant suffisant de leur richesse. Un autre attrait de *Champions of Krynn* concerne l'usage de ces sorts. Au début, ne connaissant pas leur rayon d'action et leur portée, vous risquez fort de blesser tout autant les membres du groupe que vos ennemis.
The Immortal est le moins riche. La magie, omniprésente, ne s'acquiert que par l'intermédiaire de scrolls ou d'objets magiques que vous découvrirez.

Le « réalisme »

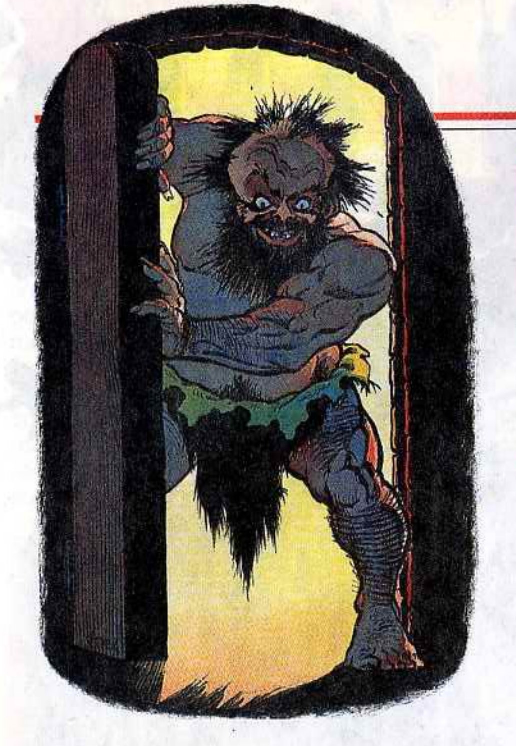
Par réalisme, j'entends les éléments qui entrent dans la vie de tous les jours et qui donnent du relief à l'aventure.
Dans Chaos Strikes Back, vous devrez gérer avec efficacité vos besoins en eau et nourriture. Des indicateurs vous signalent en permanence votre situation et passent au rouge en cas de besoins immédiats. Si vous ne réagissez pas, vous commencez à perdre régulièrement des points de vie. La nourriture se présente sous forme d'aliments que vous trouvez, mais aussi de monstres qui, une fois tués, se transforment en autant de portions de précieuse nourriture. Pour l'eau, il faut remplir ses gourdes (ou à défaut ses fioles) aux quelques fontaines que vous rencontrerez. Le poids de l'équipement est lui aussi bien géré. Au-delà d'un encombrement de base, chaque objet supplémentaire va ralentir votre héros et le fatiguer davantage, l'obligeant ainsi à manger et boire plus souvent. Or, tout le groupe avance à l'allure du plus lent et certains passages demandent une course rapide. En revanche, le sommeil ne sert ici qu'à récupérer vos points de vie et de mana.
Ultima VI est l'un des plus riches à ce niveau. Le cycle jour-nuit est respecté avec ses conséquences sur la luminosité ambiante (en extérieur) et sur le rythme de vie des protagonistes. Inutile par exemple de vous rendre en pleine nuit à la salle du trône. Le bon roi est dans les bras de Morphée. Vous devrez gérer votre nourriture et celle des compagnons que vous recruterez ainsi que leurs soldes. S'ils ne sont pas payés, ils n'hésiteront pas à déserter. Vous serez amené à louer différents moyens de transports pour franchir fleuve ou mer ou aller plus vite sur terre. En revanche, l'encombrement des personnages ne semble pas influer sur leur fatigue. Contrairement aux autres jeux présentés, *Ultima VI* permet de séparer votre groupe pour que chaque personnage effectue ses propres déplacements.
Legend of Faerghail est aussi très bien servi dans ce domaine. On retrouve le cycle jour-nuit (visualisé par la course des astres et le changement de luminosité). Ce cycle influe aussi sur les rencontres, plus fréquentes et plus dangereuses la nuit.



Chaos Strike Back : vous venez d'être touché par un sort.

Votre équipe se fatigue et pourra même refuser tout simplement d'avancer si vous l'épuisez. Pendant le sommeil du groupe, une garde est indispensable pour éviter les surprises dédagréables. Dans les auberges, vous pourrez tenter de voler. Mais attention si vous vous faites prendre. La gestion de la nourriture est capitale. Vous pourrez l'acheter dans les auberges, la récupérer dans les affaires de ceux que vous aurez occis, tuer des animaux ou même vous mettre à chasser.
Lors des combats, les armes et armures perdent progressivement leur efficacité et vous devrez recourir aux talents du forgeron pour tout remettre en état. La revente de vos trouvailles chez les marchands peut donner lieu à de durs marchandages.
Champions of Krynn est assez restreint sur ce point. Seule la course des lunes est signalée car elle est importante pour les clercs. Ici, pas besoin de manger ni de se


DeathTrap
Distribué par
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil-sous-Bois
ST ET AMIGA
Un piège si dangereux qu'il est resté inviolé pendant cinq siècles, si ingénieux qu'il vous attirera pour vous faire ensuite sombrer vers une mort certaine, un piège digne de Shankriya, le roi magicien, un tyran et maître absolu de vastes contrées.
Le piège est situé dans un labyrinthe de plusieurs niveaux, au tréfonds de la terre et peuplé de créatures viles, vicieuses et venimeuse. Là sont cachés les parchemins magiques, source du pouvoir de Shankriya.
Seul un homme très brave, habile, vif, maîtrisant parfaitement les arts martiaux et l'art de manier les puissantes potions magiques peut espérer survivre à cet infâme piège mortel.
Disponible dans les FNAC
fnac
et les meilleurs points de vente.
ANCO.



reposer, si ce n'est pour refaire vos sorts. The Immortal est encore plus radical car rien n'est prévu.

Les aides

Les aides sont des éléments qui concourent à l'amélioration et au maintien de la condition du groupe.
Dans Chaos Strikes Back, vous vous procurez des objets en chemin, ou vous récupérez ceux des monstres que vous combattez. La plupart des objets sont bénéfiques mais quelques-uns (les épées des chevaliers par exemple) sont maudits. Enfin, il faudra découvrir l'utilité de certains objets pas toujours évidente.
La montée de niveau s'effectue automatiquement au cours de l'aventure et les combats ne sont pas les seuls à apporter des points d'expérience. En fait c'est la pratique répétée d'une discipline qui vous permettra d'y acquérir de l'expérience.
En cas de décès, vous pourrez ramener les os de votre compagnon dans une niche spéciale pour le ressusciter. Certaines inscriptions des murs et les scrolls vous fourniront une aide complémentaire, ainsi que la fonction oracle de la disquette utilitaire.
Dans Ultima VI, les villes regorgent de boutiques diverses : tavernes pour la nourriture, armurerie, temples pour faire soigner ou ressusciter vos compagnons, aires d'entraînement pour passer de niveau en fonction des points d'expérience acquis. Vous pourrez aussi mettre la main sur des objets intéressants en fouillant les pièces. Certains sont bien cachés et il faut parfois déplacer un meuble pour les découvrir. La profusion d'objets est telle dans les villes, que vous devrez faire des choix. Il n'existe pas, dans ce jeu, d'objet maléfique.
Legend of Faerghail utilise un principe similaire avec ses villes aux multiples boutiques. La résurrection d'un personnage mort par les clercs d'un temple n'est pas systématique, en particulier quand le cadavre est trop vieux. Vous ne pourrez pas récupérer d'objets dans les villes autrement qu'en les achetant. En contrepartie, les objets maudits ne sont pas légion.



Legend of Faerghail : la ville et ses boutiques.

Champions of Krynn reprend là encore le système d'ADD. Les villes offrent de nombreuses boutiques mais leur approvisionnement varie. Les objets inconnus pourront être expertisés. Cela vaut mieux car certains sont maudits et vous feraient perdre des capacités de combat ou même pire. Heureusement, les temples seront en mesure de remédier à ce genre de problème.
The Immortal n'offre pas de réelle montée de puissance. Celle-ci ne provient que des objets que vous aurez trouvé et un grand nombre est franchement néfaste. A certains endroits, des marchands se feront fort de compléter votre équipement. La récupération des points de vie est dévolue aux rares potions de vie qui se cachent dans les recoins du labyrinthe.

Les créatures

Dans le monde de Chaos Strikes Back, toutes les créatures sont agressives. La seule manière d'éviter le combat est la fuite, fonction de la configuration des lieux. On retrouve les monstres les plus puissants de Dungeon Master ainsi que cinq nouveaux monstres particulièrement retors. Certains font preuve d'une certaine finesse et sont capables d'ouvrir une porte, de contourner un obstacle pour vous attaquer, ou utilisent la magie contre vous.



Champions of Krynn : allez boire un coup à l'auberge.

Dans Ultima VI, vous rencontrerez aussi bien des amis qui pourront vous aider ou que vous engagerez dans votre équipe, que des personnages neutres ou des monstres. Ceux-ci sont très variés et peuvent faire preuve d'un certain esprit d'initiative. Les créatures des donjons sont très puissants et vous ne devrez vous y engager que suffisamment préparé.
Dans Legend of Faerghail, la plupart des créatures sont des monstres agressifs. Mais des personnages de rencontre pourront rejoindre votre équipe, comme Siegurd. La rencontre avec un monstre ne se solde pas toujours par un combat ou la fuite. Vous pouvez les saluer ou même leur parler, si vous maîtrisez leur langue. Les rencontres dans les tavernes pourront vous fournir des indices précieux.


The Immortal : le marchand vend des objets utiles.

Les créatures de Champion de Krynn sont nombreuses. Certaines sont des amis. D'autres, neutres au début, se retourneront ensuite contre vous. L'inverse est également possible. Ainsi, certains ogres se rangeront à vos côtés, si vous faites le bon choix. Le dialogue avec les monstres est parfois rentable. Le ton que vous adopterez (hautain, menaçant, humble, gentil ou insultant) influera sur la conduite de vos adversaires.
Les créatures de The Immortal sont très variées. Certains vous fourniront des objets indispensables si vous les aidez. Et le combat n'est possible qu'avec les personnages agressifs. Vous ne pourrez donc pas vous tromper !

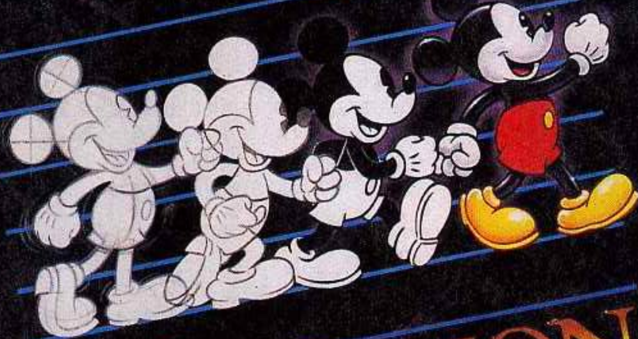
Les combats

Les combats de Chaos Strikes Back se déroulent en temps réel, ce qui complique singulièrement l'entreprise. Tout est possible en cours de combat : changer de place ou d'arme, utiliser un objet magique, préparer ou lancer un sort, et même manger, boire ou même dormir. Vos héros se serviront d'autant mieux de leurs armes s'ils les ont en main. Vous pourrez, dans certains cas, engager et rompre le combat à plusieurs reprises. pour vous refaire une santé et venir à bout d'un monstre particulièrement coriace.
Les combats d'Ultima VI sont aussi riches. On retrouve les options habituelles des jeux de rôle : attaquer à l'arme blanche, au corps à corps ou à distance, ou utiliser un sort ou un objet magique. Vous aurez le loisir de modifier la position d'un aventurier au sein du groupe. Il est possible de se

UN EVENEMENT : LE SAVOIR FAIRE DISNEY A LA PORTEE DE TOUS

VERSION FRANCAISE





The ANIMATION s · t · u · d · i · o

Version ATARI ST et IBM PC disponible prochainement..

ANIMATION STUDIO est le seul programme de dessin et d'animation disposant des techniques de pointe utilisées par les professionnels. Ces techniques d'animation portent l'empreinte des studios DISNEY.

ANIMATION STUDIO conjugue parfaitement la puissance au service des professionnels et la simplicité à l'attention des débutants. Ainsi, ANIMATION STUDIO vous donne la faculté de créer ou de perfectionner des séquences animées complètes.

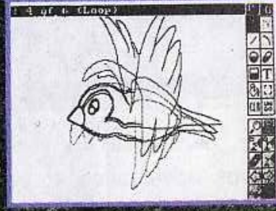
MAITRISEZ PLEINEMENT LES TECHNIQUES CLASSIQUES D'ANIMATION

- **PELURE D'OIGNON :** Cette technique exclusive des studios DISNEY vous permet de créer des animations en visualisant les trois images précédentes.
- **MUSIQUES ET EFFETS SONORES :** Ajoutez du son, de la musique, des paroles et des effets spéciaux de dessins animés à vos créations.
- **FEUILLE D'EXPOSITION :** Cette fonction puissante vous donne la possibilité d'ordonner les images comme vous le souhaitez et d'en contrôler la synchronisation.
- **COULEURS :** Apportez des couleurs à vos animations. Grâce aux mélanges de couleurs, vous pouvez créer plus de 4000 teintes et les superposer sur des images de fond.



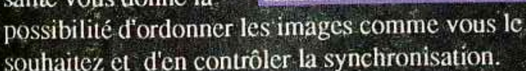
- **TECHNIQUES D'ANIMATION :** Etudiez de nombreuses techniques : l'écrasement, l'étirement, la trajectoire, la transition et le mouvement. Apprenez comment passer de l'ébauche à une véritable animation en son et lumière !!!

- **LA BOITE CONTIENT 3 DISQUETTES :**
- **MORGUE DISK :** des animations authentiques issues directement des classiques DISNEY.
- **DEMO DISK :** une animation complète en couleurs élaborée avec ANIMATION STUDIO.
- **STUDIO DISK :** en plus du programme de base, cette disquette contient des échantillons d'animations des studios DISNEY que vous pouvez étudier et modifier.



- **2 MANUELS D'INSTRUCTIONS DETAILLEES.** Disponible chez votre revendeur en version **AMIGA**.

Distribué par



Pour toute information complémentaire et support technique téléphonez au 47 40 66 66



Produit par

Silent Software Inc et par Walt Disney Computer Software, INC.

Design éxécuté par Reichart Von Wolfshield.
Ecrit par Leo Schwab.



décharger de la gestion du groupe sur l'ordinateur ou de jouer les personnages un à un pour prendre entièrement le contrôle du combat. Les monstres peuvent être armés et certains sont à même d'utiliser la magie. Legend of Faerghail bénéficie aussi d'une gestion des combats performante, avec des options complémentaires. Ainsi, vos personnages peuvent se placer selon quatre lignes plus ou moins proches des adversaires. De même, les attaques varient depuis le grand coup destiné à pourfendre



***Legend of Faerghail :* un lézard et son trident.**

votre ennemi jusqu'aux attaques moins puissantes mais plus rapides. Les voleurs bénéficient du redoutable *baskstab* (le coup dans le dos d'*ADD*).
Champion of Krynn possède les combats les plus aboutis. L'écran change pour présenter une vue 3D agrandie du lieu. Les possibilités sont proches de celles d'un wargame. Vous déplacez un à un vos aventuriers sur le terrain en fonction des points dont ils disposent (eux-mêmes fonction de leur encombrement), choisissez



***Chaos Strikes Back :* méfiez-vous des morsures de l'araignée.**

vos adversaires et votre type d'attaque. Les voleurs peuvent tenter un *backstab* pour faire plus de dégâts. Le programme peut au besoin gérer automatiquement un ou plusieurs de vos équipiers, en utilisant ou non les sorts et les objets magiques dont ils disposent. Le positionnement des monstres reflète la finesse de la stratégie. Les magiciens et clercs vous bombardent de sorts, bien protégés derrière une muraille de guerriers. Attention aux jeteurs de sorts adverses qui peuvent charmer un des vôtres qui se rangera alors à leur côté. Les plus puissants sont insensibles à la magie

Les combats sont d'autant plus rudes que l'on affronte de redoutables jeteurs de sorts !

ou peuvent même retourner les sorts que vous leur envoyez. Inutile de vous dire que les batailles sont loin d'être monotones.
Les combats de The Immortal se règlent sur un mode arcade. Vous disposez de quelques mouvements d'attaque et de parade seulement. Si vous désirez avoir recours à la magie, il vous faudra lancer votre sort avant le combat.

La réalisation

Chaos Strikes Back bénéficie d'une réalisation superbe. L'ergonomie du jeu est exceptionnelle, les actions les plus diverses étant très naturelles. Le labyrinthe 3D du donjon est superbement rendu et remplit la plus grande partie de l'écran. Les monstres sont très bien dessinés et leur animation plus que correcte. De nombreux bruitages digitalisés contribuent à renforcer l'ambiance déjà riche.
Les graphismes d'Ultima VI sont nettement meilleurs que ceux des épisodes précédents. La longue présentation de mise en condition l'illustre de manière éclatante. En cours de jeu, les lieux sont représentés du dessus avec, cependant, une certaine impression de relief. Les bruitages sont restreints sur le *PC* de base mais de nombreuses cartes sonores sont gérées. En revanche, l'ergonomie au clavier n'est pas excellente. De plus le scrolling parmi les nombreuses « poches » des personnages ne facilite pas la visualisation rapide des avoirs du groupe. La souris règle heureusement une grande partie des problèmes.
Legend of Faerghail bénéficie d'une représentation 3D, que ce soit en intérieur ou en extérieur. Les intérieurs (châteaux et donjons) sont superbes. Les graphismes des créatures de rencontre sont très travaillés. Les bruitages sont rares mais évocateurs. L'ergonomie est très correcte que ce soit à la souris ou au clavier qui utilise un système de lettres clés.
Champions of Krynn offre une double représentation dans les villes et les souterrains : soit un mode 3D bien rendu et assez varié d'un lieu à l'autre, soit un mode carte pour permettre de se repérer plus facilement. En revanche, les déplacements en extérieur n'utilisent que le mode carte et sont simplifiés. La 3D utilisée pour les combats permet de bien gérer ses personnages, les monstres y sont bien représentés et quelques bruitages digitalisés complètent l'ambiance. Dans certains cas, un superbe dessin de grande dimension vient illustrer la scène. En revanche, l'animation en cours de combat est quelconque. L'ergonomie est bonne, que ce soit au clavier ou à la souris.
The Immortal bénéficie de graphismes 3D en perspective isométrique. Ces graphismes sont très fins et le relief excellent. L'animation de vote héros est un modèle du genre. Les monstres sont très bien dessinés et certains particulièrement impressionnants (le souffle du dragon risque de vous roussir les cheveux durant votre écran !). Votre héros réagit fidèlement aux



***The Immortal :* tuez vite le Gobelin !**

sollicitations du joystick. Seuls les bruitages ne sont pas une réussite.

Conclusion

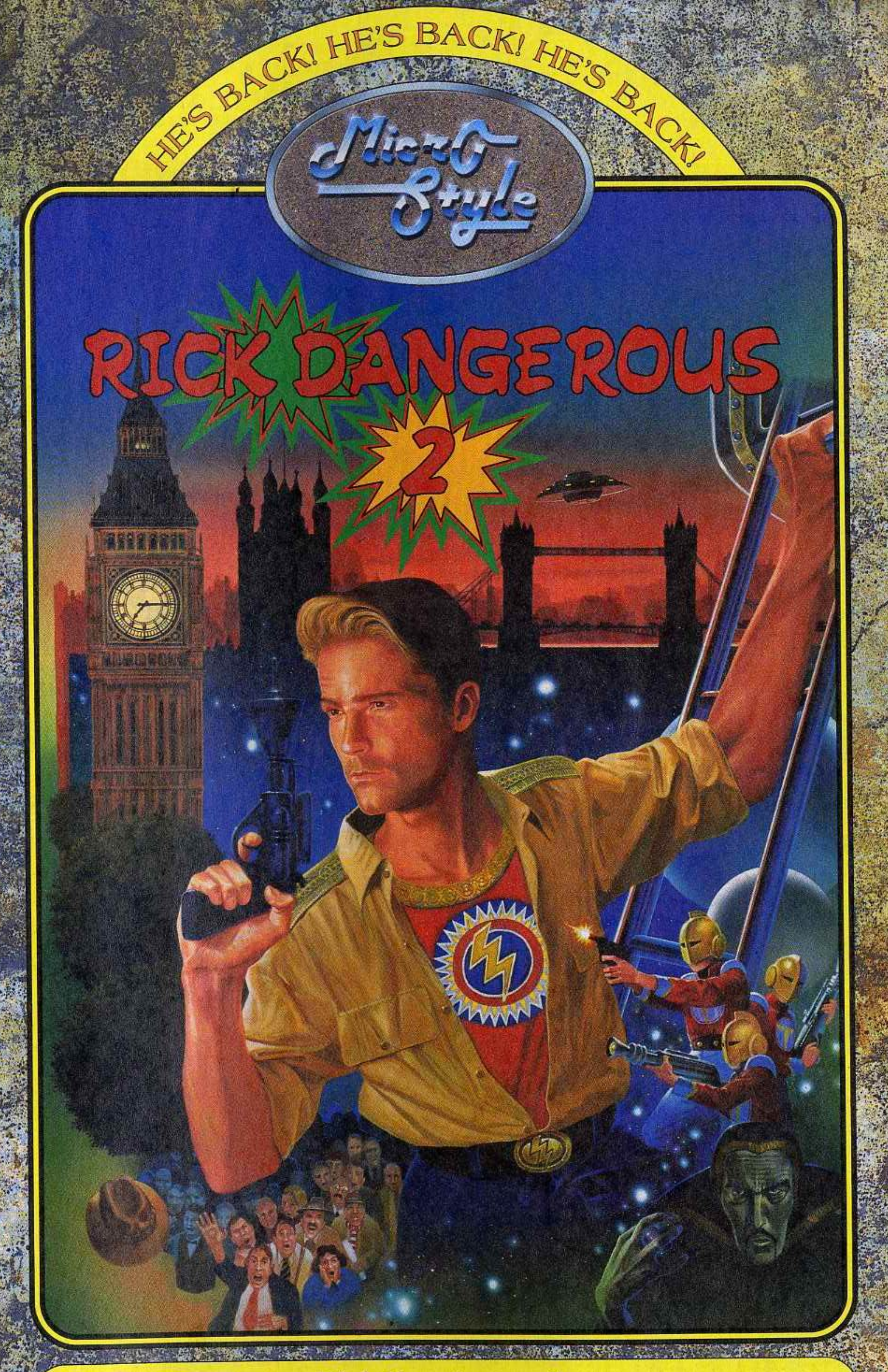
Il est difficile de proclamer vainqueur l'un de ces logiciels. Tous ceux qui ont joué à *Dungeon Master* replongeront avec délice dans les difficultés de *Chaos Strikes Back*. En revanche, il est inaccessible aux autres et son univers est trop clos. *Ultima VI* marque de réels progrès par rapport aux épisodes précédents au niveau graphique,



***Champions of Krynn :* gare au souffle des dragons.**

son point faible. L'univers est gigantesque et d'un richesse inégalée, et l'aspect aventure enrichit encore le scénario. *Champion of Krynn* fera les délices des mordus d'*ADD* qui se replongeront dans un monde familier. La richesse de ses combats suffira à séduire les autres. *The Immortal* inaugure avec bonheur un genre nouveau, mêlant action et aventure-rôle, il ne vous laissera pas indifférent, d'autant qu'il fourmille de surprises. *Legend of Faerghail* m'apparaît comme le plus faible de ce Challenge car rien ne le différencie des autres.

Jacques Harbonn



Rick Dangerous II.
L'homme au chapeau revient...
EN UN CLIN D'OEIL!

Le nouveau défi de la Souris

KIT EGA 2950 F TTC
Carte moniteur p. 0,31. Résolution 640/350.

A - SOURIS DEXXA
Garantie deux ans. Homologuée UL et FCC. Résolution adaptable au logiciel de 50 à 750 dpi. 100 % compatible avec Microsoft.
Prix : 290 F TTC - Réf. : KM 23

B - MEDIA MASTER 3''1/2
60 disquettes 3''1/2 ou cartouches numériques type DC 100/1000/2000.
Prix : 190 F TTC - Réf. : MM3

MEDIA MASTER 5''1/4
100 disquettes 5''1/4 ou disques laser ou cartouches numériques type DC 300/600.
Prix : 249 F TTC - Réf. : MM5

C - 1) BOITIER RANGEMENT ACCORDEON 3''1/2
10 disquettes 3''1/2.
5 disquettes 3''1/2 (Portable).
Prix : 5 DKT 50 F TTC - Réf. : BA3-5
Prix : 10 DKT 65 F TTC - Réf. : BA3-10

2) Prix : 10 DKT 180 F TTC - Réf. : BA5-10

D - BOITE DE RANGEMENT POUR DISQUETTES 3''1/2, 5''1/4
avec serrure métallique (livrée avec 2 clés). Intercalaire, patins anti-dérapants.

1) DATA FILE 80 3''1/2
Capacité : 80 disquettes 3''1/2, huit intercalaires.
Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 32

2) DATA FILE 100 5''1/4
Capacité 100 disquettes 5''1/4, huit intercalaires.
Prix : 75 F TTC - Réf. : BR 52

3) DATA FILE 40 3''1/2
Capacité 40 disquettes 3''1/2, quatre intercalaires.
Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 31

4) DATA FILE MICRO 15 3''1/2
Capacité 15 disquettes 3''1/2. Présentation unique en escalier pour un accès facile aux disquettes.
Prix : 39 F TTC - Réf. : BE 15

DATA FILE 50 DISQUETTES 5''1/4
Prix : 55 F TTC - Réf. : BR 51

E - 1) CABLE PERITEL ATARI
Relie un ordinateur ATARI ST à une télévision ou à un moniteur équipé d'une prise péritel. Longueur : 2 mètres.
Prix : 80 F TTC - Réf. : PERI-AT

2) CABLE PERITEL AMIGA
Permet le branchement de l'AMIGA sur un moniteur ou TV équipé d'une péritel.
Prix : 110 F TTC - Réf. : PERI-AM

3) DOUBLEUR DE JOYSTICK
Permet de brancher 2 joysticks sur les prises DB 15 d'un ATARI ST. Longueur : 30 cm.
Prix : 90 F TTC - Réf. : QDLAT

3 BIS) DOUBLEUR DE JOYSTICKS
Permet de brancher 2 joysticks sur les prises DB 15 d'un ATARI STE. Longueur : 30 cm.
Prix : 110 F TTC - Réf. : DBLAT

4) QUADRUPLEUR DE JOYSTICKS
Permet de brancher deux joysticks supplémentaires sur un AMSTRAD. Longueur : 30 cm.
Prix : 90 F TTC - Réf. : DBLAM

F - 1) JOYSTICK ATARI
Prix : 64 F TTC - Réf. : AT 01

A B C D E F G H

2) JOYSTICK COMMODORE - AMSTRAD - AMIGA
Prix : 149 F TTC - Réf. : 2B PC

3) SPEEDKING PC AT-XT
Prix : 149 F TTC - Réf. : SKJ

G - DISQUETTES BLANCHES
Conditionnées par boîte de 10, livrées avec pochettes et étiquettes.

Disquettes 3''1/2 720 Ko par 600 :	3,30 F TTC
Disquettes 3''1/2 720 Ko par 100 :	3,60 F TTC
Disquettes 3''1/2 720 Ko par 10 :	3,90 F TTC
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 600 :	1,75 F TTC
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 100 :	1,80 F TTC
Disquettes 5''1/4 360 Ko par 10 :	1,90 F TTC
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 600 :	9,00 F TTC
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 100 :	9,50 F TTC
Disquettes 3''1/2 1,44 Mo par 10 :	10,50 F TTC
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 600 :	3,90 F TTC
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 100 :	4,20 F TTC
Disquettes 5''1/4 1,2 Mo par 10 :	4,50 F TTC

H - 1) FAX CLEANER
5 pochettes de nettoyage pour télécopieur.
Prix : 120 F TTC - Réf. : FC 4

2) SCREEN CLEANING SET
Prix : 40 F TTC - Réf. : SCS 1

3) SCREEN CLEANER TISSUES 100
100 Tissus spécialement imprégnés pour nettoyage des écrans - **4) CLAVIERS TEL.**
Prix : 60 F TTC - Réf. : SCT 2

Superpic

Digitaliseur couleur temps réel doublé d'un genlock, Superpic offre des performances (et un prix !) professionnelles. Très simple d'emploi, il n'existe qu'en PAL, mais dans toutes les résolutions de l'*Amiga*, même en HAM. En définitive, c'est un excellent produit, sauf le prix. J'achète si je gagne au loto !



Superbe résultat à partir d'une photo filmée.

Superpic est un digitaliseur couleur temps réel doublé d'un genlock fonctionnant sur *Amiga*. L'appareil se présente sous forme d'un boîtier assez volumineux. L'installation ne pose aucun problème particulier. Il suffit de relier le premier câble au port parallèle de l'*Amiga*, le second câble au port moniteur de l'ordinateur, et de rebrancher le câble moniteur sur la prise correspondante située à l'arrière du boîtier. Ce branchement ne doit bien entendu s'effectuer qu'avec les deux appareils hors tension, sous peine d'endommager l'*Amiga* et/ou Superpic. Il ne reste plus qu'à alimenter Superpic à l'aide du transformateur fourni et à connecter la source vidéo à l'entrée « vidéo in » (prise cinch) du boîtier. Ce câble n'est pas fourni mais se trouve ou se fabrique aisément.
Superpic travaille en standart PAL, ce qui est un peu dommage, le standard français étant le Sécam. Toutefois, les camescopes 8 mm vidéo se multiplient (ils sont en PAL eux aussi). De plus, vous pourrez toujours digitaliser un signal Secam, avec seulement une perte des couleurs. La troisième solution consiste à utiliser un



L'appareil allonge les visages.

Un digitaliseur permet d'obtenir une image compréhensible par l'ordinateur à partir d'une source vidéo quelconque. Un genlock permet au contraire d'incruster une image ordinateur sur un signal vidéo. La dénomination temps réel signifie que le digitaliseur est capable de saisir une image au vol, contrairement aux autres appareils qui doivent travailler uniquement sur des images fixes.



L'éclairage est très important.

transcodeur Secam-Pal, avec toutefois une certaine perte de qualité de l'image. De plus, cet appareil est difficile à trouver dans le commerce. Superpic travaille dans toutes les résolutions de l'*Amiga*, jusqu'a la haute résolution entrelacée. La configuration de base nécessite un minimum d'un Mo de mémoire. Si vous désirez travailler en haute résolution et/ou en mode entrelacé, il vous faudra accroître la capacité mémoire du Superpic comme de l'*Amiga*. Superpic travaille indifférement en mode 32 couleurs classique. en mode HAM standard ou amélioré (4096 couleurs simultanées) ou en monochrome (64 niveaux de gris). Avant la première digitalisation, il est important de procéder à quelques réglages. Un sélecteur vous permet de changer l'affichage du mode Amiga, au mode Framestore (pour digitaliser les images), en passant par le mode (vidéo pour observer directement sur votre écran le rendu de la source vidéo). Sélectionnez tout d'abord le mode vidéo et réglez caméra et éclairage pour obtenir la meilleure image possible. Le réglage de l'éclairage est capital, car c'est lui qui conditionnera la qualité de la digitalisation. Basculez maintenant le sélecteur sur Framestore et manipulez les différents boutons de réglage de la luminosité, du contraste et de la saturation des couleurs jusqu'à l'obtention d'une image de qualité. Vous n'aurez par la suite qu'à procéder à de petites retouches pour les images s'écartant trop de la moyenne. La touche Z (en fait la touche W car le clavier est configuré en qwerty), gèle l'image en mouvement provenant du camescope et la touche I la transfère dans la mémoire de l'ordinateur. Vous pouvez maintenant revenir en mode Amiga.
Au bout d'une trentaine de secondes, l'image apparaîtra en 4096 couleurs. L'énorme avantage de Superpic face aux autres digitaliseurs couleur du marché est de n'avoir pas à passer par trois filtrages rouge-vert-bleu. Outre le fait que la digitalisation couleur temps réel devient possible (les autres comme Vidi Amiga par exemple travaillent sur des images mobiles en monochrome mais nécessitent un image fixe pour obtenir une image couleur), le procédé est beaucoup plus simple et la qualité de digitalisation est déjà surprenante en basse résolution. Un certain nombre d'options logicielles complètent les capacités de Superpic. Vous disposez de quatre banques mémoire pour stocker vos images avant de les sauvegarder sur disque. Cette sauvegarde s'effectue au format IFF (le format universel de l'*Amiga*) en mode compacté ou non ou au format RAW. Il est

d'ailleurs possible de ne sauvegarder qu'une zone sélectionnée l'image. Le menu Pictures gère les transferts d'un image entre slots, écran et Superpic. L'option multicapture ne s'adresse qu'à des images fixes. Elle permet d'effectuer jusqu'à huit captures de la même image réduisant ainsi le bruit de fond vidéo et améliorant du même coup le rendu de l'image. En revanche, le temps de traitement est plus long et peut atteindre plus d'une minute et demie, ce qui reste d'ailleurs raisonnable. Les images monochromes disposent de toute une série de traitements d'image : réglage du contraste et de la luminosité, déparasitage de


Non, ce n'est pas une photo !

l'image, réglage de la gamme et de la courbe des gris, modification de netteté, réduction du nombre de plans pour gagner de la place mémoire, etc.
Passons maintenant au genlock. La commutation doit s'effectuer avant la mise en route de l'*Amiga*. Dans le cas contraire, le manuel signale que vous risquez de vous retrouver devant une *Guru meditation* (le plantage de l'*Amiga*). Grâce au genlock, vous pourrez mélanger l'affichage de l'*Amiga* avec une image vidéo pour incruster par exemple un graphique ou faire du titrage et enregistrer le

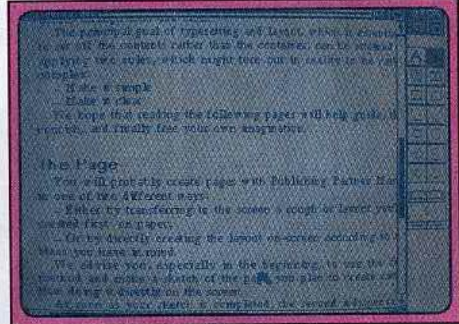

Une image capturée au vol.

tout sur un magnétoscope PAL. La visualisation en cours de travail peut s'effectuer, au choix, sur le moniteur ou sur un autre écran, via la sortie vidéo composite (PAL encore une fois) de Superpic. Superpic est donc un superbe produit donnant d'excellentes digitalisations couleur capturées en temps réel. Certes, son prix le réserve à un usage professionnel. Mais, outre la qualité obtenue, il économise l'achat d'un filtre électronique et d'un genlock, ce qui le rend finalement moins onéreux qu'il n'y paraît. (JCL Business Systems, *Amiga* 1 Mo minimum ; prix : 8 895 F). Jacques Harbonn

Publishing Partner Master

Moins cher que le très bon *Pro Page*, *Publishing Partner Master* est plus moderne, et beaucoup plus performant, que *Page Setter*. De quoi combler tous ceux qui aiment peaufiner la présentation de leurs œuvres. J'achète si j'ai l'âme écrivaine...

L'*Amiga* était jusqu'ici assez mal doté en logiciels de PAO. *Page Setter* ne pouvait prétendre à une qualité dépassée. Aussi l'adaptation sur *Amiga* de *Publishing Partner Master (PPM)* dans sa version 1.8, l'un des deux grands logiciels de PAO sur *ST*, mérite toute notre attention. Le programme nécessite une configuration d'1Mo de mémoire minimum. Avant de commencer, je vous conseille de modifier votre disquette de travail : rajoutez la ligne Setmap f dans la *startup-sequence* et recopiez les fichiers Setmap et f à partir du


Les grandes lettres sont grignotées.

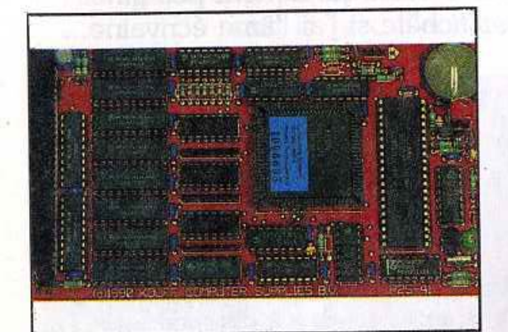
Worckbench. Cela vous permettra de travailler en clavier AZERTY. Le programme était en effet configuré en QWERTY. L'installation sur disque dur ne pose aucun problème grâce au petit programme dédié. Les habitués de *PPM* sur *ST* ne seront pas dépaysés, le programme adoptant la même disposition des icônes de travail. Il est possible de travailler sur plusieurs documents simultanément avec, pour seul limite, la place mémoire dont on dispose. On retrouve avec plaisir les puissantes fonctions de création du gabarit et les feuilles de style. La visualisation du document offre tous les rendus possibles : pages multiples, page entière, page en réduction et zoom variable de grande amplitude. Toutefois un bogue résiduel grignote l'affichage de la partie supérieure de certaines lettres, ce problème ne se posant heureusement pas à l'impression. Le menu style est très riche aussi. Vingt-deux polices diverses sont fournies sur les disquettes. La gamme des corps va de 3 à 216 points, ce qui est plus que suffisant dans la pratique. On retrouve les effets divers (miroir, contours, ombré, renversé, etc.) qui ont contribué au succès de *PPM* sur *ST*. L'import des textes s'effectue au format ASCII et Word Perfect, tandis que les imagees peuvent être chargées au format Aegis Draw Plus, Deluxe Paint et l'universel IFF-ILBM. On dispose bien évidemment de toutes les possibilités de formatage du texte : alignement à gauche et à droite, justification totale sur caractères (les espaces sont insérés entre les lettres d'un mot), sur mot (les espaces sont ici insérés entre les mots) ou combinés, marges-intérieures, etc. Citons encore en vrac les macros, la césure et l'habillage automatique, le groupement ou la séparation d'objets et le changement dans l'ordre de leur superposition. L'impression d'excellente qualité s'effectue sans problème sur la majorité des imprimantes 9 et 24 aiguilles et laser du marché, grâce aux nombreux drivers fournis. Le manuel en français est exemplaire avec des chapitres d'initiation, une étude détaillée de chaque fonction et une initiation à la mise en page. Un excellent programme de PAO aux possibilités réellement professionnelles (disquettes Upgrade pour *Amiga* 1Mo ; Prix : 2700 F ; mise à jour : 395 F pour les rares possesseurs d'une version antérieure).
Jacques Harbonn

KCS PC Power Board

Une extension très pratique et très agréable d'emploi, qui transforme votre *Amiga* en *PC* en deux coups de cuiller à pot. Mais l'Amiga reste là en gagnant 512 Ko de mémoire au passage ! C'est deux ordinateurs en un. J'achète presque à coup sûr.

KCS PC Power Board est un émulateur *PC XT* hard destiné à l'*Amiga 500*. La mise en place est très simple et ne nécessite ni soudure, ni même de démontage, ce qui permet de conserver la garantie de la machine. En effet, le KCS PC Power Board vient de se placer sur le connecteur théoriquement réservé à l'extension mémoire. L'insertion de la carte ne pose aucun problème particulier (aucun risque de montage

erroné). Bien entendu, cette installation doit s'effectuer ordinateur éteint. La carte dispose d'un Mo de mémoire, partagé en deux zones distinctes. 512 K sont réservés à l'*Amiga* pour remplacer l'extension mémoire interne. Les extensions mémoire plus importantes (jusqu'à 8 Mo) se raccordent sur le connecteur latéral gauche. Les autres 512 K sont utilisés pour faire fonctionner l'émulateur mais peuvent aussi servir de disque virtuel en mode Amiga. La carte est totalement transparente dans ce mode on ne remarque aucun problème de conflit, quel que soit le logiciel. Vous pourrez donc la laisser en



Le Power Board : un PC compact.

permanence. La mise en route de l'émulateur est tout aussi simple. Il suffit de lancer la disquette *Amiga* correspondante, puis d'insérer la disquette système *PC* au cours du test des banques mémoire. Un programme de configuration, très simple d'usage, va vous permettre de modifier la configuration de votre environnement : lecteurs externes (3,5 pouces ou 5,25 pouces, mais les lecteurs haute densité ne sont pas acceptés), mode graphique MGA (compatible Hercules) et CGA avec possibilité de réglage des différentes couleurs, mode intrelacé ou non, choix de la taille des caractères et de la vitesse de clignotement, réglage du volume sonore, port parallèle, souris (en émulation Mouse Systems uniquement), RS-232, joystick et clavier. Une prochaine version permettra, en outre, l'installation d'un spooleur d'imprimante et surtout la gestion d'un disque dur en mode PC qui manque actuellement. L'émulation PC, supportée par un V 30 de NEC cadencé à 7.14 (la fréquence du 68000 de l'*Amiga* pour éviter les conflits de synchronisation) est excellente, avec un indice Norton de 3.2 et vous pourrez faire tourner sans problème tous les logiciels *XT* (sauf ceux qui nécessitent plus de 512 K).
La seul réserve concerne les programmes protégés, le lecteur *Amiga* ne parvenant pas à lire certaines disquettes au format trop modifié. Contrairement à la carte passerelle pour *Amiga 2000*, les modes PC et Amiga s'excluent mutuellement et il n'est pas possible de travailler en multitâche. En revanche, la carte fonctionne parfaitement sur un *Amiga* doté d'un processeur 68010. L'émulateur est livré avec le Dos 4.01 et le GW basic de Microsoft. La documentation en français est claire et très abondante : un livret d'installation et de configuration de la carte, le guide Microsoft du Shell et le volumineux manuel Microsoft du Ms-Dos 4.01 (importé par bus + ; Prix : 3 700 F). Jacques Harbonn

Retouche

Dans le but d'imprimer mieux, *Retouche* retouche vos dessins grâce à des options puissantes et simples d'emploi. Vos dessins ainsi lissés prendront, à l'impression, un relief en utilisant toutes les possibilités cachées de l'imprimante. Un logiciel pas vraiment destiné aux shoot-them-uppeurs ! J'achète si je dessine...



Le contraste de l'image est augmentée.

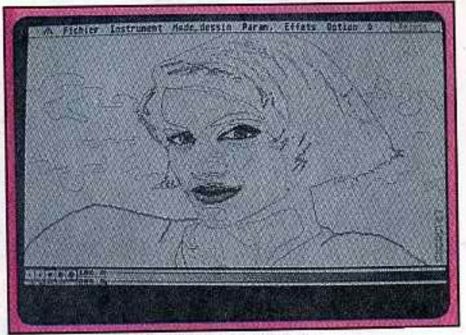
Retouche est un logiciel destiné au traitementt des images en vue de l'impression ou de l'exportation vers un logiciel de PAO. Il fonctionne en monochrome sur toute la gamme des *Atari ST* mais une mémoire d'un Mo est indispensable pour pouvoir bénéficier de toutes les commodités du programme. Un disque dur est lui aussi fortement recommandé, même s'il n'est pas strictement indispensable. Les images proviendront d'un logiciel de dessin, d'un digitaliseur ou d'un scanner (interfacé par un accessoire de bureau dédié). Le logiciel est fourni avec une imposante banque d'images compactées au format ARC. Prévoyez de la place sur votre disque dur, car une fois décompactées, ces images occuperont près de 10 Mo. Le manuel ne fournissant aucune explication pour ce décompactage, voici la procédure à suivre. Commencez par recopier le contenu des quatre disquettes sur une partition libre de votre disque dur. Recopiez ensuite le programme ARCX. TTP (qui se trouve dans le dossier AUSPACK) dans le premier dossier image (ARCHIV 0). Renommez ARCX.TTP en ARCX.APP, sélectionnez-le et installez une application de type TOS avec paramètres. Lancez ARCX.APP et tapez *.ARC pour les



Une image au trait.

paramètres demandés. Le programme va alors extraire tous les fichiers compactés de dossier image. Il ne reste plus qu'à procéder de même pour les trois autres dossiers image. Ne soyez pas trop pressé car l'ensemble des opérations prend près d'une heure (vous n'aurez heureusement à le faire que lors de la première installation). *Retouche* accepte de travailler sur des images aux formats Neo, Degas (compactées ou non), Art Director, Stad, Doddle et Printtechnick, ainsi que dans son format propre compacté ou non (le TIFF largement répandu sur *Mac* et *PC*). Il exporte dans les

mêmes formats et dispose d'un utilitaire de conversion au format IMG, reconnu par les logiciels de PAO. Les images couleur sont automatiquement reconverties en trames de gris. *Retouche* travaille sur des images 640 × 400 en 256 nuances de gris, ce qui porte chaque image à la bagatelle de 256 K. En revanche, l'affichage est limité à 64 niveaux de gris obtenus par de différentes trames. Un grand nombre d'outils permet de retravailler ces images. Dès l'importation d'une image, le programme vous demande comment la palette de couleurs doit être interprétée (correspondance entre couleurs et gris selon une table déterminée ou attribution



La gomme en mode restauration.

du blanc à la couleur la plus pâle et du noir à la couleur la plus sombre ou encore ou encore pas d'interprétation du tout, ce qui donne alors, le plus souvent, des résultats un peu étranges). Vous devez ensuite préciser si les images 320 × 200 doivent être converties ou non en format 640 × 400. Votre image apparaît alors à l'écran. Certaines manipulations vont affecter de manière importante le rendu de l'image. Vous pouvez ainsi choisir le nombre de nuances de gris (de 2 à 256). Si vous choisissez 2, vous obtiendrez immédiatement une image au trait (c'est-à-dire sans aucun gris). Le réglage de la



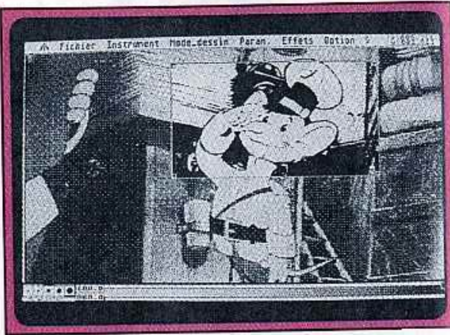
Effet d'adoucissement majeur.

luminosité et du contraste par curseurs permet lui aussi d'importants changements. Ce réglage vous autorise même à dessiner votre propre courbe de luminosité-contraste, certaines courbes donnant des effets particulièrement étonnants. Ces différents effets agissent d'une manière globale sur l'ensemble des points de l'image. Les autres effets prévus par le programme s'effectuent plus en douceur. Vous pourrez ainsi obtenir un effet de contours, adoucir plus ou moins l'image (ce qui conduit à un certain flou artistique), la délaver (affaiblissement des contours), l'éclaircir ou l'assombrir la rendre plus grossière ou lui donner la structure de la toile. Vous disposez en outre de l'inversion dans le sens horizontal ou vertical et de l'effet négatif (comme un négatif photo). La plupart de ces effets sont paramétrables et certains requièrent quelques minutes de traitement. Cela se comprend fort bien quand on sait que si l'on choisit par exemple d'adoucir l'image avec une grande zone d'influence, le programme va comparer chacun des points de l'image avec les 49 points d'environnants, ce qui lui fait traiter la bagatelle de plus de 12 millions de points ! Ces traitements peuvent affecter l'image entière, la zone visible de l'image ou un bloc préalablement défini à l'aide du classique rectangle. Les fonctions Bloc serviront aussi aux déplacements de zone d'image. Il est dommage, en revanche, de ne pouvoir définir les blocs en mode Lasso (main levée) beaucoup plus souple. Pour limiter le risque d'erreur, le programme dispose d'un UNDO qui fonctionne cependant de manière très particulière. En fait, cet UNDO est un second écran de travail. Certaines fonctions le rafraîchissent automatiquement, tandis que pour d'autres, vous devrez le faire vous-même. prenez donc l'habitude de recopier votre image dans le buffer UNDO avant toute



Un joli effet pointilliste.

modification importante. Outre les fonctions de traitement d'image, *Retouche* dispose de ses propres outils de dessin. Ceux-ci sont assez particuliers et souvent fort différents de ceux des logiciels de DAO, ce qui nécessite donc une certaine adaptation. Quatre instruments de dessin vous sont proposés. Le crayon est le plus classique. Il dispose de cinq tailles de tracés et peut être configuré pour des effets inhabituels. Ainsi son trait peut s'estomper à mesure du tracé (comme d'un pinceau qui épuise sa peinture) ou à l'inverse se renforcer. Mais surtout il peut n'agir que sur le fond, les surfaces sus-jacentes ou les zones claires ou foncées. La craie travaille à la manière d'un fusain, les passages répétés au même endroit assombrissant celui-ci. Outre les paramétrages du crayon, elle dispose du réglage de la sensibilité (mine plus ou moins dure en somme) et de celui de l'écoulement (la craie continue de déposer sa couleur, souris à l'arrêt). le pinceau, quant à lui, se situe à mi-chemin entre le crayon et la craie. Enfin, le tampon reprend les possibilités de ces trois instruments et permet d'en créer d'autres selon ses besoins. D'autres instruments complètent cet éventail : le doigt étale la couleur tandis que l'eau délave la zone traitée, sans oublier le remplissage des zones de même tonalité. Ces instruments travaillent en différents modes : point, main levée, lignes, cadres et cercles. La gomme fonctionne selon trois modes : effacement classique, éclaircissement et un mode restauration génial qui nécessite quelques explications. Dans ce mode, la gomme restaure la zone concernée du buffer UNDO. Voici un exemplaire pratique. Chargez l'image d'un visage, recopiez-la dans le buffer UNDO et effectuez l'effet contour. Les yeux apparaissent maintenant sans vie car ils ont perdu toutes



Travail sur une fenêtre.

leurs nuances. En « gommant » ensuite les yeux en mode restauration, ceux-ci vont être « régénérés », le programme faisant apparaître alors les yeux de l'image du buffer UNDO qui disposaient de toutes leurs nuances ! Cette possibilité unique peut trouver de très nombreuses applications. D'autres outils complètent *Retouche*. La loupe atteint un grossissement de 16, l'image grossie pouvant devenir l'image de base. On peut encore affecter un masque à une zone de l'image ou même superposer dans une proportion variable le buffer écran et le buffer



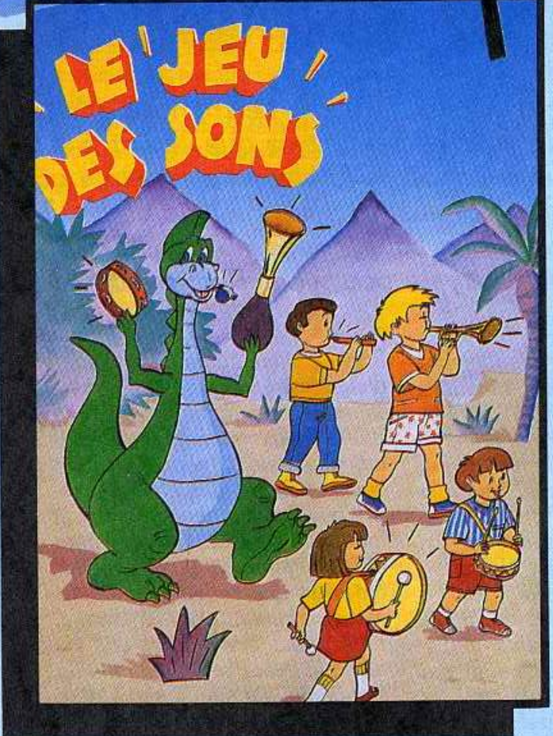
Un aspect parchemin.

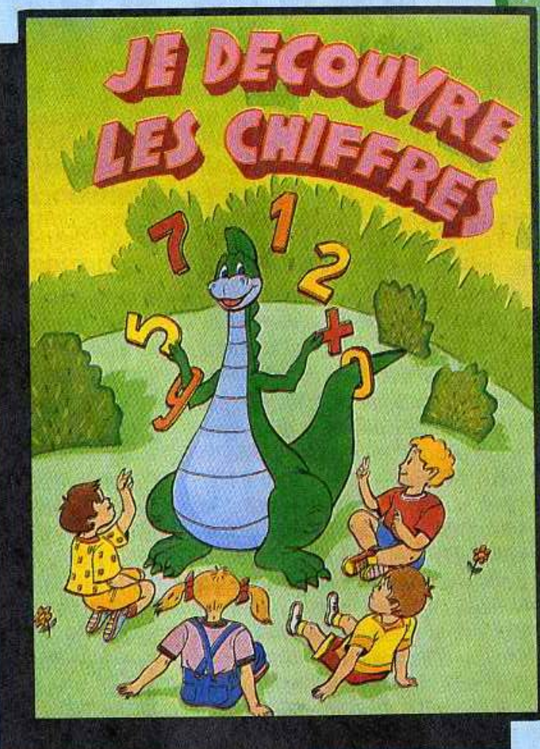
UNDO. Quatre trames imprimantes sont fournies pour peaufiner l'impression en fonction du type d'imprimante et rien ne vous empêche d'en créer d'autres. Le manuel en français détaille chaque fonction mais s'avère trop succinct sur les bases du traitement des images. En conclusion, *Retouche* est un programme performant, doté de multiples fonctions originales et puissantes. Il deviendra vite indispensable à tous ceux qui veulent peaufiner l'impression d'images ou leur rendu en PAO (disquettes ALM, pour *Atari ST* prix : 1 500 F).

Jacques Harbonn

DENVER *présente*



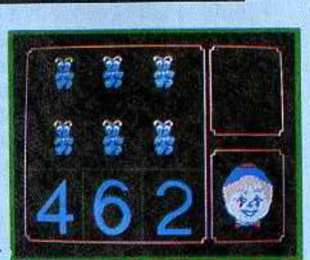




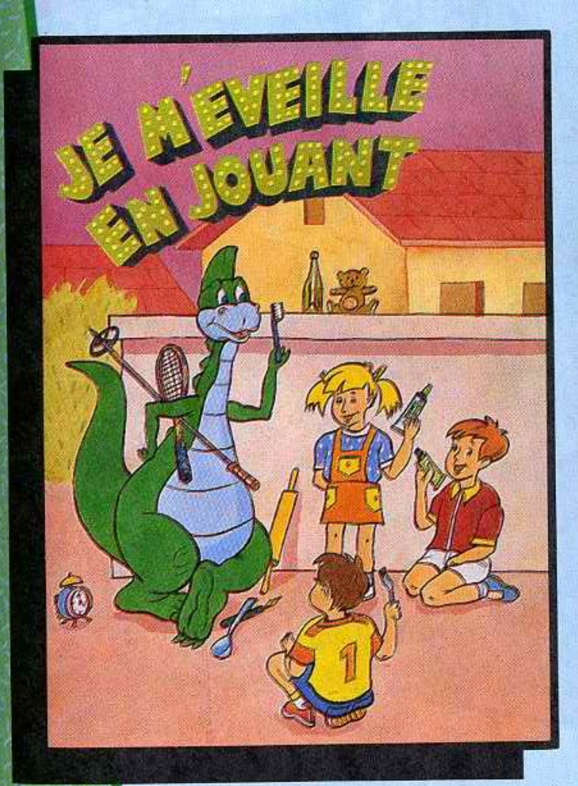
ECRANS ATARI

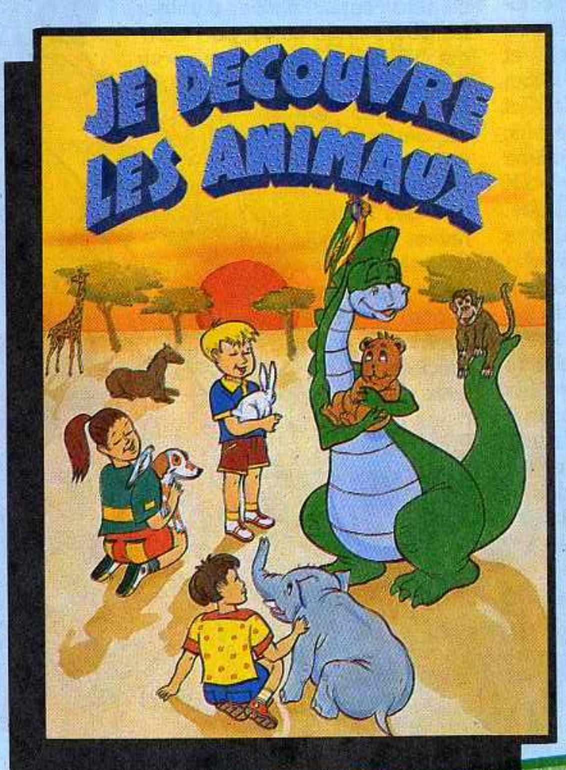


Cette nouvelle collection de logiciels éducatifs présentée par Denver, permettra aux enfants de 3 à 8 ans d'apprendre tout en s'amusant. Grâce à une étroite collaboration entre des pédagogues et des informaticiens, ces logiciels séduiront immédiatement vos enfants par leur aspect ludique et leurs graphismes très colorés et attrayants.



Pour ATARI ST et AMSTAD CPC/CPC+







Entièrement vocal pour ATARI ST.

81, rue de la Procession
92500 RUEIL - (1) 47 52 18 18



Micro + Futur = CD

Depuis ses débuts, il y a une douzaine d'années, la micro personnelle a fait un formidable bond en avant. A tel point que l'on se demande avec effarement ce que seront nos bécanes dans dix ans ! Quelles que soient leur puissance ou leurs capacités futures, il est certain que les disquettes seront remplacées par les compact discs, déjà bien connus dans le domaine audio. Trois systèmes s'appuyant sur le CD fourbissent leurs armes en vue d'une bataille inévitable : le CDTV, le CDI et le DVI. Que cachent ces sigles ? Tilt *décrypte pour vous la micro de l'avenir...*

La micro est bel et bien née outre-Atlantique. Certes, le premier micro-ordinateur du monde a été produit en France par la société Micral – par la suite intégrée au groupe Bull – mais les visionnaires, eux, étaient américains. De Nolan Bushnel à Steve Jobs, en passant par le mythique Wozniack, tous ont eu comme objectif la mise en œuvre de systèmes d'information simples et efficaces. Utopie, délire de créatifs, combat de militants pour une société ouverte où l'information devient accessible à tous ? Après cette époque des pionniers, l'argent prit le pas et les créatifs durent laisser place aux gestionnaires. Ces derniers allaient-ils réussir à tuer la dynamique engendrée par les illuminés ? La micro de loisirs allait-elle sombrer dans une logique de rentabilité ? C'était sans compter avec l'élan originel... et l'idée d'interactivité qui pointa son nez avec la standard MSX et le Laserdisc Pionner. Panasonic présenta, dès 1985, un système de jeu reliant un ordinateur MSX à un lecteur de vidéodisque. Dans le premier, une disquette (pour la gestion des commandes et la recherche des images), dans le second une galette de 30 cm de diamètre avec sons et images. Résultat, une qualité graphique supérieure à celle d'un magnétoscope et des bruitages de fort bonne facture. Outre un coût prohibitif, ce système complexe possède dès le départ un talon d'Achille : la quantité d'images disponibles reste faible et le temps d'accès d'une séquence à l'autre trop élevé. N'oublions pas qu'au bout de trois secondes d'attente, l'être humain commence à perdre patience...

LASERDIC, CD ROM ET CDI

Cette lenteur d'accès s'explique par différentes raisons. Primo, la machine qui gère le Laserdisc, une RS 232 C, est lente. En outre, l'ordinateur est souvent – du fait du standard MSX – obligé de faire appel à des bouts de programmes situés sur la disquette. Or, les MSX ne sont pas des foudres de guerre. Enfin, les images sont enregistrées en analogique sur le Laserdisc. Autrement dit, elles ne sont pas enregistrées sous forme binaire, ce qui limite la densité d'informations et le flot de données. Mais, il en fallait plus pour décourager les ingénieurs. Dès l'avènement du compact disc, certains eurent l'idée d'utiliser les 650 Mo de ce support comme mémoire de masse pour l'ordinateur. A terme, le système Laserdisc + ordinateur MSX – ou autre – deviendra intégré, mais tout numérique. Ainsi apparaît le CD ROM, premier pas vers des systèmes intégrés dont rêvent déjà les conquis de la première heure ainsi que des chercheurs européens, japonais ou américains. Plus précisément ceux des bureaux de Philips et Sony, les créateurs du compact disc, ainsi que ceux des laboratoires de la firme américaine RCA. Tous comprennent qu'il est nécessaire d'aller plus loin que le CD ROM qui ne mémorise que des données strictement informatiques. Ainsi, graphismes et bruitages sont gérés par l'ordinateur, qui n'offre qu'une plus grande quantité de mémoire, sans plus... Un premier pas est franchi avec la définition du standard CD XA. Il s'agit d'un CD ROM sur lequel il est possible de disposer de sons numérisés au standard compact disc audio. Le résultat est prometteur mais finalement bien peu utiliseront cette technique, choisie cependant par la firme NEC pour ses consoles...

Reste le problème de l'image. Les jeux CD sur console *PC Engine* ou *Supergrafx* le montrent bien : les graphismes, toujours générés par la machine, sont encore loin de ce que propose le Laserdisc ou un magnétoscope. La solution consiste à enregistrer des images sur le CD mais cela n'est pas possible en utilisant la méthode du Laserdisc (cela prendrait trop de place et nécessiterait un disque de grande di-



mension). D'où l'idée d'utiliser un enregistrement numérique mais, avec des graphismes de bonne taille, les 650 Mo du disque sont vite atteints. La solution ? Le compactage. On réduit la taille des images sans pour autant toucher à la qualité. On fait, en quelque sorte, rentrer 100 Ko dans 10 ! En outre, cela doit être réalisé en temps réel : lors de la lecture d'un fichier, l'image retrouve ainsi instantanément sa taille originelle. Vaste programme...

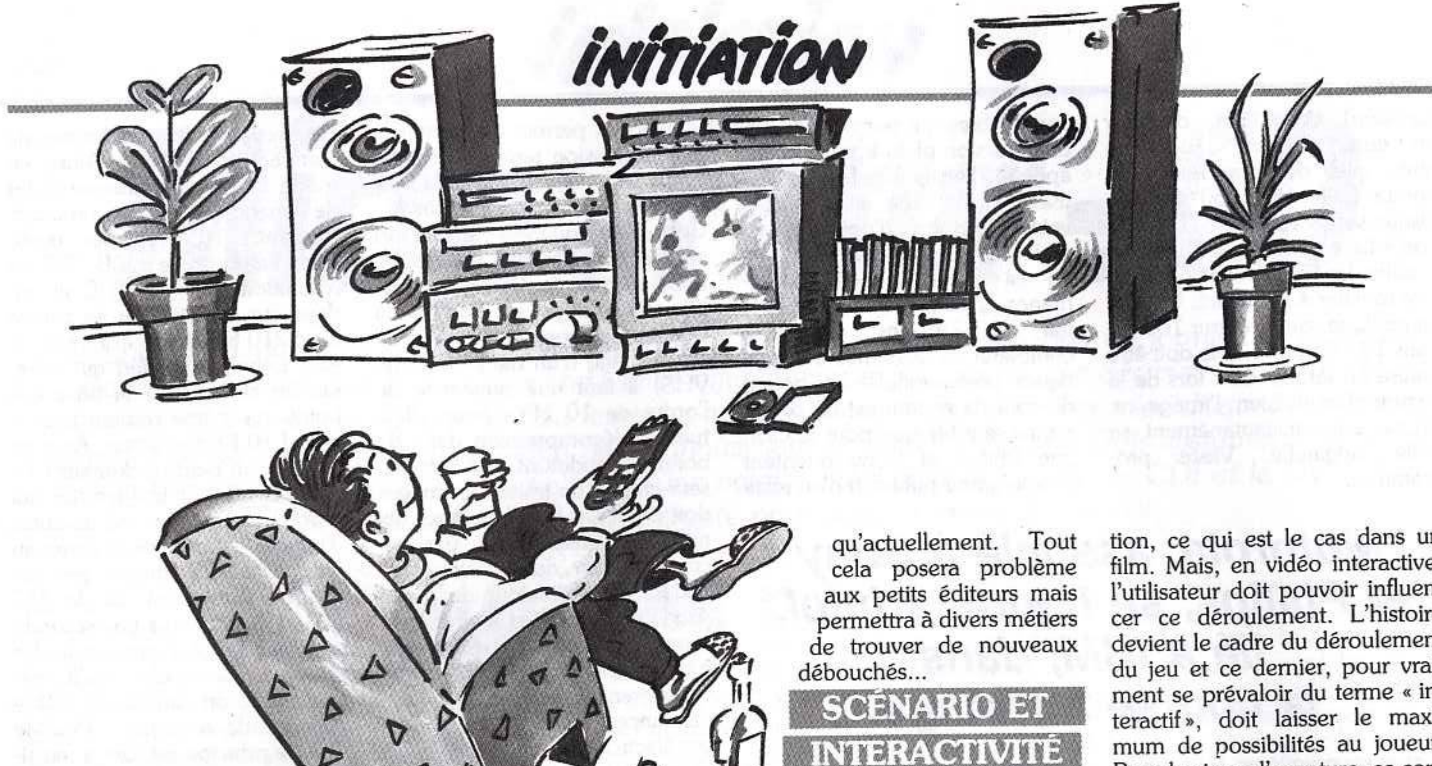
Motorola, associé à Sony et Philips, se heurte à Intel, lié à IBM, dans la course à l'image.

Parties les premières, les équipes de Philips et Sony arrivent très rapidement à effectuer de la décompression en temps réel. Toutefois, la taille de l'image reste limitée à un quart de l'écran. Limitation qui sera contournée par RCA dès 1987. Ces derniers mettent au point un système nommé DVI destiné aux *PC* et compatibles qui permet une décompression plein écran. A cette époque, l'ensemble fait un peu usine à gaz mais suffit à convaincre nombre d'observateurs, surtout lorsque ceux-ci voient où en est le CDI... Cette performance est rendue possible par le fait que DVI est destiné à compléter les systèmes informatiques professionels. La notion de coût de revient est de ce fait moins sensible que pour le CDI, que Philips et Sony orientent vers le grand public. Il n'en reste pas moins que les travaux de RCA vont rapidement marquer le pas, par manque de moyens et peut-être de volonté.

Finalement, Intel – flairant la bonne affaire – passe accord avec RCA pour assurer la poursuite du projet CDI. Résultat : en 1990, apparaît une famille de circuits intégrés nommés 1 750. L'un d'eux permet d'effectuer la décompression temps réel plein écran alors que le CDI n'en est toujours qu'au quart d'écran !

Cela s'explique de façon fort simple. Compte tenu des résolutions d'écran du CDI grand public de Philips et Sony (qui doivent au moins égaler la qualité d'image d'un magnétoscope VHS) il faut une puissance de l'ordre de 10 Mips pour effectuer la décompression dans de bonnes conditions. Le processeur chargé de traiter les images doit donc effectuer quelques dix millions d'instructions par seconde ! Pour donner un ordre d'idée, un ordinateur du genre *Atari ST* ou *Amiga* a une puissance inférieure à 2 Mips. Or, produire à moindre coût un tel composant nécessite des connaissances et capacités en micro-électronique que ne possèdent ni Philips ni Sony... Motorola, le concurrent direct d'Intel dispose de ces connaissances ! Cette firme américaine entre donc dans la danse du CDI et annonce le 68 340. Un circuit intégré de décompression plein écran au standard CDI qui, de plus, s'accomode fort bien d'un 68 000, base du CDI justement... Mais, derrière cette bataille stratégique que se livrent des groupes de dimension internationale se cache malgré tout une belle performance technique. Pour bien la comprendre, prenons l'exemple de diverses formes de compactage du CDI. Ainsi, en mode Delta YUV chaque point de l'image est codé sur un octet. Résultat : 105 Ko par octet. Avec l'algorithme RGB 555 en résolution 384 par 280 et codage sur 15 bits, on se trouve avec 210 Ko. Autre exemple : le *Run Lenght Encoded* qui effectue un codage sur la base des points de même couleur avec à la clef 10 Ko par écran. Avec ce dernier, on peut stocker sur CDI environ 60 000 images, ce qui représente environ 50 minutes d'images animées plein écran au rythme de 25 images par seconde ! Autrement dit, le MC 68340 doit 25 fois par seconde effectuer la décompression des images. C'est-à-dire qu'il décompresse une image en 1/25e de seconde seulement. Pour le DVI, le principe est tout à fait similaire bien que la base de calcul soit de 30 images par seconde. Le système d'origine américaine est en effet basé sur le standard vidéo NTSC. La décompression est une opération complexe mais indispensable. Si le standard vidéo retenu avait adopté un système analogique (comparable au format Laserdisc ou CDTV), il n'aurait pas été possible d'enregistrer plus d'un quart d'heure de vidéo sur un disque de même format que ceux des CDI et DVI ! Bref, la compression multiplie par quatre la densité d'informations stockables...

Notez toutefois que ces chiffres excluent la présence de sons et de données informatiques. Ainsi, une application moyenne (avec une bonne qualité sonore et une interactivité assez poussée) devrait disposer d'un peu plus d'une demi-heure d'images. Seulement est-on tenté de dire... Mais, rien ne dit que dans l'avenir, des disques genre CD n'adoptent un diamètre plus important. Enfin, soulignons aussi que le compactage touche aussi le son. Bien que comparables à première vue aux ordinateurs 16/32 bits dont nous disposons, les systèmes interactifs possèdent donc des circuits de conception extrêmement récente qui font justement toute la différence...



L'un des problèmes que pose la venue de la vidéo numérique interactive réside dans le développement des logiciels. Certes, tant le CDTV que les CDI et DVI disposent d'une partie informatique relativement classique.
Du point de vue strictement informatique, la programmation de ces systèmes ne pose pas de gros problèmes. En effet, les microprocesseurs utilisés sont connus et parfaitement maîtrisable par les programmeurs. D'autant plus que des systèmes de développement – permettant une programmation en langage évolué – sont déjà disponibles. Nul doute que d'autres arriveront prochainement avec, à la clef, un passage possible d'un système à l'autre. Ceci pourrait ainsi permettre d'effectuer, par exemple, des conversions de CDI à DVI fort rapidement.
Cependant, en matière de vidéo numérique interactive, la programmation représente la partie mineure de la structure. Tout d'abord parce que ces systèmes nécessitent la mise en œuvre de techniques proches de celles utilisées en cinéma (story-board, scénario précis, etc.), ensuite parce que les données image et son doivent être compactées, donc subir un traitement, avant de devenir réellement utilisables. Ainsi, les graphismes (dessins, images digitalisées), doivent passer par une phase de compression. Cette opération prend du temps et demande des moyens informatiques poussés. Un gros micro, voire un mini-ordinateur s'avèrent nécessaires. En terme d'investissement, cela se chiffre par plusieurs centaines de milliers de francs. De quoi inquiéter les petites structures. Gageons que des sociétés de service se créeront afin de rendre, par le biais de la location, ces systèmes accessibles au plus grand nombre. Même chose pour les équipements vidéo nécessaires à l'utilisation d'images digitalisées. Les phases de prise de vues notamment font appel à des caméramen, mais aussi des éclairagistes, des maquilleuses, bref à une foule de professionnels que l'on trouve dans le cinéma ou la vidéo.
Pour le son, la situation est comparable. Toutefois, ls problèmes sont moindres pour les éditeurs de logiciels déjà familiarisés avec sons échantillonnés. Toutefois, le bond qualitatif que représentent CDI et autres systèmes les obligeront à investir en matériel.
Le développement d'applications exigera des équipes bien plus importantes. D'où des investissements supérieurs qui ne seront pas à la portée de tous... D'autant plus qu'avant pressage du disque, des opérations techniques, telles que les mastering, s'avèrent bien plus coûteuses qu'actuellement. Tout cela posera problème aux petits éditeurs mais permettra à divers métiers de trouver de nouveaux débouchés...

SCÉNARIO ET INTERACTIVITÉ

Une application CDI, par exemple, peut se considérer de diverses manières. Première possibilité : faire une conversion pure et dure. Tel est la solution retenue par Titus pour la version CDI de *Titan*. On se trouve face à un programme comparable à celui existant sur *Macintoch II* avec des sons et bruitages de bien meilleure qualité toutefois. *Titan* n'apporte cependant aucune amélioration. On peut *grosso modo* avoir la même chose sur *Amiga*. Pourquoi donc s'encombrer d'un système interactif ? Il faut donc aller bien plus loin. Le scénario ne doit pas, comme en matière de jeux d'action sur *ST* et *Amiga*, se résumer à un prétexte du genre « vous, le héros, devez tuer les méchants ». Il doit ici être entièrement intégré au jeu. Le problème est que les scénaristes sont depuis l'origine confrontés au déroulement linéaire de l'action, ce qui est le cas dans un film. Mais, en vidéo interactive, l'utilisateur doit pouvoir influencer ce déroulement. L'histoire devient le cadre du déroulement du jeu et ce dernier, pour vraiment se prévaloir du terme « interactif », doit laisser le maximum de possibilités au joueur. Pour les jeux d'aventure, ce concept est évident. Il n'en est pas de même pour les jeux d'action. Pourtant... Imaginez un dessin animé dans lequel vous influencez les actions du personnage principal... Cela donne des jeux du genre *Dragon's Lair*, mais en moins dirigiste, laissant le joueur parvenir à la solution de plusieurs manières.
Bref, on se trouve dans le cadre de l'hypertexte : l'utilisateur a plusieurs chemins d'accès pour une seule et même donnée et un même chemin d'accès peut permettre d'arriver à plusieurs solutions. Souplesse garantie !
En résumé donc, le scénario d'une application véritablement interactive doit considérer l'utilisateur comme un personnage du jeu. Et cela sans perdre la logique d'ensemble qui exclue par exemple de mourir de froid avec une température de 45° à l'ombre ! Voici de quoi relancer le métier de scénariste, non ?

CDTV

Le CDTV de Commodore sera le premier micro basé sur un compact disc à être distribué. Cela suffira-t-il à faire le succès d'une machine aux performances très moyennes.

Depuis quelque temps déjà, des rumeurs circulaient à propos d'un nouveau produit Commodore. Ainsi, on nous promettait une machine révolutionnaire n'ayant rien de commun avec ce que le marché avait proposé jusque là. Malgré l'insistance des journalistes, il fut cependant difficile d'en savoir plus avant le dernier Consumer Electronic Show (CES) de Chicago... A cette oc-

GALACTIC EMPIRE

DANS UNE PLANETE LOINTAINE VIVENT, COMBATTENT ET MEURENT HOMMES ET ANIMAUX

Officier Traitant SERSEC à Enquêteur impérial : Mission ultraconfidentielle... Ether en pleine guerre civile... Recueillir à tout prix informations utiles... Explorer planète... toutes cités, montagnes, déserts, océans... Anomalies dans comportement faune... Attention ! relations délicates avec factions ennemies mais aussi alliées! ... Objectif : désamorcer la crise...

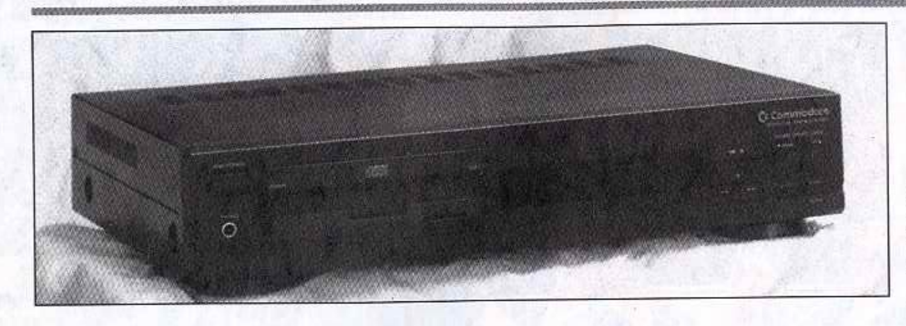
Un monde évolutif en 3D forme pleine avec un nouveau procédé d'intelligence artificielle où :

- ★ les personnages (plus de 100) : militaires, voleurs, marchands... aiment détestent, aident ou combattent... Tous ont un comportement particulier et mémorisent faits et rencontres ;
- ★ les animaux (plus de 80 races) naissent, grandissent, vieillissent et meurent. Il sont agressifs ou pacifiques entre eux et face aux humains. Certains peuvent être apprivoisés et utilisés par l'homme ;
- ★ le mode de dialogue est inédit et les visages des personnages sont animés en 3D ;

Vous pouvez vous procurer nos catalogues en écrivant à CVS
5, Rue Jeanne Braconnier - 92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Disponible en Novembre 1990
sur Amiga, Atari et compatibles PC





Le CDTV Commodore est un Amiga qui se cache sous la télé dans un boîtier noir du plus bel effet.

casion, Commodore présenta en effet officiellement son CDTV. Ce produit correspond parfaitement à l'image que l'on se fait d'un ordinateur multimédia. L'ensemble apparaît comme une élément à intégrer dans une chaîne haute-fidélité. Son gracieux boîtier noir se place d'emblée en tant que lien entre téléviseur et installation hi-fi, d'autant plus que ce nouveau Commodore sait lire les compacts discs classiques (c'est-à-dire musicaux) mais aussi les tout nouveaux CD + G... Mais avant de parler logiciel, voyons l'aspect matériel de ce produit.

LES ENTRAILLES

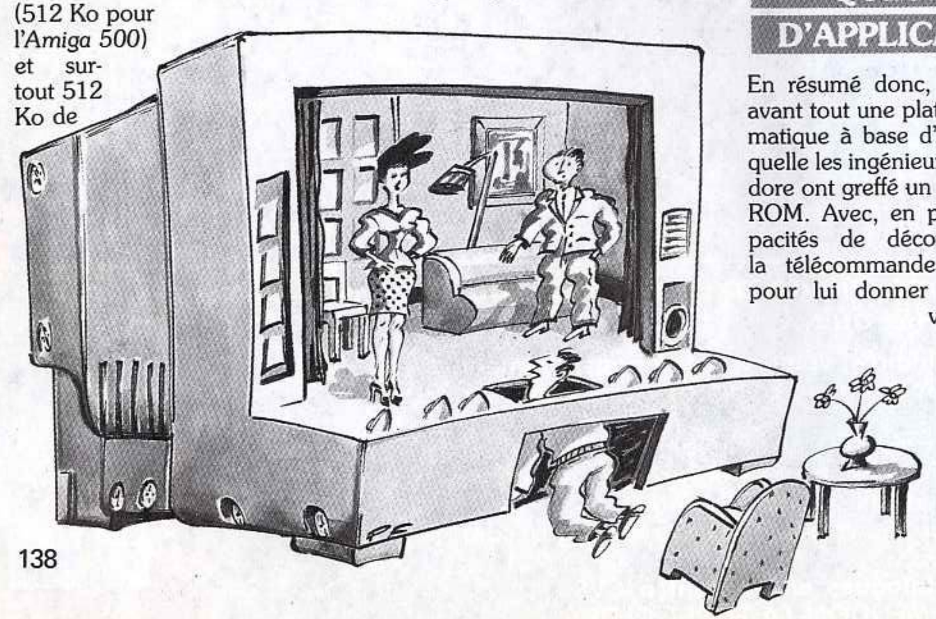
Sous sa livrée très haute technologie, le CDTV propose une base d'*Amiga 500*. La partie informatique est donc architecturée autour d'un microprocesseur Motorola MC 68000 (16/32 bits), cadencé à bonne vitesse : 7,09 MHz en version Pal. En version NTSC, cela change, car le standard vidéo américain nécessite l'affichage de 30 images par seconde contre 24 en Pal. Autour du cœur de la machine, on trouve 1 Mo de mémoire vive (512 Ko pour l'*Amiga 500*) et surtout 512 Ko de mémoire morte. Cette dernière intègre la version 1.3 du système d'exploitation de l'*Amiga*. Curieux choix alors que l'*Amiga 3000* (le nouvel ordinateur haut de gamme de la famille) dispose de la version 2.0, bien plus complète et performante. En complément du système d'exploitation, la ROM intègre aussi le noyau de gestion du lecteur de CD ainsi que des routines de décompression d'images. Pour la petite histoire, soulignons que ce système permet au CDTV de proposer des images animées en décompression temps réel, mais sur une portion limitée de l'écran : un sixième seulement. Lorsque l'on sait que CDI Philips/Sony avait déjà été critiqué pour ne pouvoir le faire que sur un quart... Nous tombons ici sur une des limites majeures du CDTV : ne disposant pas de coprocesseur de décompression, le système est rapidement asphyxié du point de vue temps-machine pour des opérations pourtant essentielles en vidéo numérique interactive... Les nombreux processeurs de gestion des graphismes, de la mémoire et autres (bref, les coprocesseurs de l'*Amiga*) n'y peuvent pas grand-chose ! Sur le papier, les performances du point de vue capacité graphique et sonore sont convaincantes. Ainsi, la résolution va jusqu'à 512 lignes verticales en version Pal avec une palette de 4 096 couleurs. Sur ce point, les performances comparables à celle des *Amiga*, les limites matérielles ayant été poussées plus loin (d'où les 1 Mo de RAM).
En ce qui concerne le son, le CDTV offre les 4 canaux sur 9 octaves de son ancêtre ainsi qu'un système permettant d'offrir des bruitages et mélodies qualité CD. Le « plus » est évident.
En ce qui concerne les interfaces du système, on trouve les mêmes que pour l'*Amiga*. Notons que l'accès au système s'effectue principalement par le biais de commandes infrarouges. Le CDTV est livré avec une télécommande (sorte de pavé numérique) qui permet d'exploiter directement la machine. l'utilisateur pourra en option se procurer clavier, souris, joystick conventionnel. Du point de vue accès, le côté chaîne hi-fi est donc encore marqué.

OÙ IL EST QUESTION D'APPLICATIONS

En résumé donc, le CDTV est avant tout une plate-forme informatique à base d'*Amiga* sur laquelle les ingénieurs de Commodore ont greffé un lecteur de CD ROM. Avec, en prime, des capacités de décompression et la télécommande du système pour lui donner l'aspect d'un véritable ordinateur multimédia. L'idée est en soi bonne mais l'on reste malgré tout sur sa faim : la logique n'est en effet pas poussée assez loin.
Le CDTV va être commercialisé aux environs de 7 000 F. C'est cher, très cher même, d'autant plus que le nombre de titres risque de stagner pendant une bonne année, compte tenu des investissements pour le développement du CD.
D'après Commodore, la machine ne restera cependant pas inutilisée puisqu'elle permet de lire des CD classiques et surtout des CD + G, car elle remplace remplace le lecteur de votre chaîne. Mais les performances musicales sont assez médiocres. De plus, sur le marché européen, combien existe-t-il de CD + G, ce standard qui permet, par exemple, de lire sur l'écran les paroles d'une chanson que l'on est en train d'écouter ? Commodore avance aussi que le CDTV est également un *Amiga*. Autrement dit, en attendant de disposer de CD au standard Commodore, il est toujours possible de l'utiliser comme ordinateur classieur. Certes, mais à condition de se procurer, en option, lecteur de disquettes et clavier. La machine revient alors à 10 000 F environ. Est-ce bien raisonnable ? Pour l'amateur fortuné, amateur de technologie, peut-être, mais pas pour l'utilisateur moyen...

CDTV : QUEL AVENIR ?

Dès 1991, le CDTV devra faire face à la poussée du CDI qui sera lancé au Japon et aux Etats-Unis par Philips, Sony et les géants japonais de l'électronique grand public. Commodore ne pèsera pas bien lourd face à eux. D'après certaines rumeurs, Philips tenterait actuellement de convaincre Commodore d'appliquer la technologie CDI – du moins la base, à savoir la puce de décompression Motorola – dans son CDTV et ainsi de rejoindre le standard que tente d'établir la firme d'Eindhoven. Pour Commodore, cela signifie revenir sur les annonces faites (ce qui serait un moindre mal) et surtout ne plus maîtriser entièrement la technologie développée en interne. Une alternative douloureuse pour un fabricant quel qu'il soit. Mais les acheteurs eux n'auront pas d'états d'âme !





ATARI ST
AMIGA

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2



IBM PC
et compatibles

- GREAT COURTS
- FOOTBALL MANAGER 2
- TV Sport Football



AMSTRAD
D + K7

- GREAT COURTS
- KICK OFF
- Football Manager 2
- TT Racer
- 3D Grand Prix
- Bobsleigh
- Emlyn Hughes International Soccer



CONTIENT :



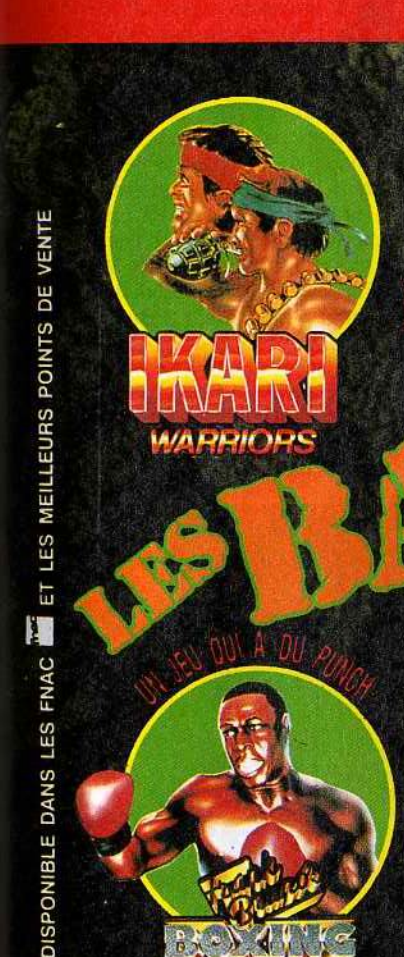
: primé  89, catégorie simulation sportive ; élu 



89, catégorie Simulation Sport

UBI SOFT
Entertainment Software

PC	ST/AG	CPCP/K7
Rick Dangerous	Rick Dangerous	Rick Dangerous
Savage	Savage	Savage
Ikari Warriors	Navy Moves	Navy Moves
Franck Bruno's	Commando	Commando
Boxing	Ikari Warriors	Ikari Warriors



LES BATTANTS

Une compilation des hits de la catégorie Aventure/Action.



DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

UBI SOFT
Entertainment Software

8-10, rue de Valmy - 93100
MONTREUIL-SOUS-BOIS - FRANCE
Tél. : (16.1) 48.57.65.52

CDI

Motorola, Philips, Sony et une centaine d'autres ont mis tous les atouts de leur côté pour faire du CDI un standard incontournable. La machine, prête depuis des mois, reste pour l'instant dans les cartons : il faut du temps (et de l'argent) pour développer des applications ! En attendant, le CDI augmente ses performances. Mais on ne le verra dans les boutiques que dans deux ans.



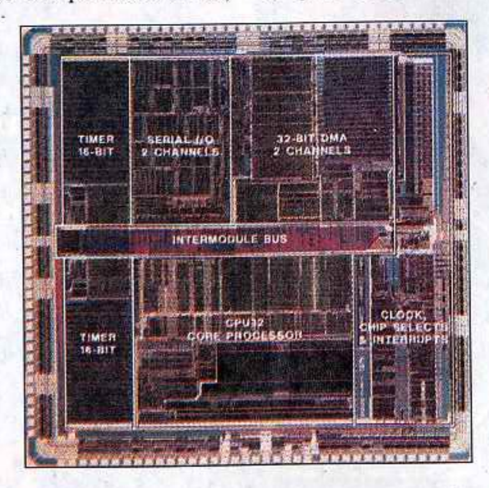
New Media System : un sigle, une vision. Lorsque, début 1986, Philips parle d'intégrer à un ordinateur la technologie CD par le biais de sa nouvelle gamme de MSX, tout le monde ricane... Ce standard créé par Microsoft (hé oui) est déjà considéré comme mort en dehors du Japon. Pourtant Philips s'entête : la société néerlandaise a en effet la farouche volonté d'intégrer l'ordinateur familial à la vie de tous les jours et comprend rapidement que le meilleur moyen d'y parvenir n'est pas de vendre un ordinateur mais un concept. Le *New Media System* fit long feu, mais la vision elle, perdura. Concrétisation : le CDI. A l'origine, le *Compact Disc Interactif* n'est qu'un vague projet. Certes, Philips et Sony ont établi un cahier des charges très précis (le livre vert) mais, avec l'échec du MSX, ces belles visions d'avenir sont désormais lettre morte. C'est oublier un peu rapidement les ressources de ces deux entreprises. 1989 : un journaliste de *Tilt* se rend en région parisienne dans un centre de recherche de Philips. Révélation, le CDI est là ! Fonctionnel ? Oui ! Modèle de pré-série ? Oui ! Bref, tout est prêt (ou presque) et il ne reste plus qu'à le tester... Ce fut d'ailleurs fait dans notre n° 69. Depuis les choses ont bien changé et le CDI redevient une vedette qui risque de causer bien du souci aux fabricants d'ordinateurs grand public ou de consoles de jeu.

UNE BASE COMMUNE

Le CDI est architecturé autour d'un microprocesseur Motorola MC 68000 cadencé à plus de 10 MHz. Evidemment, un CDI à base de processeurs de la même famille mais plus puissant tels les MC 68020 voire 68030 pourrait aussi voir le jour... Dans le même ordre d'idée, la mémoire vive disponible en version de base est fixée à 1 Mo. Ici encore, des modèles disposant en version de base d'une plus grande quantité sont tout à fait envisageables. En revanche, la mémoire morte fixe de manière ferme le standard. Cette dernière intègre en effet les routines de base, le système d'exploitation du CDI (un dérivé d'OS 9) ainsi que diverses autres petites choses situées au-delà du Dos. Les évolutions, à ce niveau, devront bien entendu être définies par tous les acteurs en présence autour du standard. Bref, rien n'empêchera les fabricants de proposer, à l'avenir, un CDI+ ou étendu, contrairement aux affirmations de certains.
De même, les performances sonores du système offrent plusieurs niveaux de qualité. A chacun correspond un encombrement plus ou moins important du disque. Ainsi, la qualité la plus élevée (échantillonage à 44,1 KHz) prend six fois plus de place que la plus médiocre (qui se révèle passable, sans plus). Il existe cependant des moyens termes (notamment le mode Delta Mid Hifi) extrêmement convaincants.
Même chose pour les graphismes : en fonction des modes choisis, l'écran propose de 384 x 280 points avec 32 768 couleurs (ceci en basse résolution et en mode RGB 555), à 384 x 280 points en 256 teintes choisies dans la palette (mode Clut 8).
En résumé, les performances d'un CDI sont supérieures à celles d'un magnétoscope ordinaire, pour l'image comme pour le son. A l'inverse, divers points ne sont pas standardisés. Ainsi, les lecteurs CDI peuvent, ou non, être équipés en standard de prises Centronics ou série. De même, la transmission des commandes par le biais d'infrarouges n'est pas une obligation. La présentation du boîtier peut varier... La situation sera donc comparable à celle du MSX. Les modèles présenteront des différences : rapport prix/équipements, vitesse d'accès du lecteur de compact disc, la présence optionnelle d'un lecteur de disquettes, etc. Et à l'avenir pourquoi ne pas imaginer des CDI avec disque réenregistrable ?

OÙ EN EST LE STANDARD ?

Depuis notre permière présentation du standard CDI, les choses ont bien changé. Ainsi, le DVI a été annoncé, et il dispose d'une image animée plein écran. Mais, depuis quelques mois, grâce à un accord entre Motorola et Philips, le circuit intégré MC 68340 du CDI se charge des opérations de décompression d'images en temps réel et plein écran !
De plus, Sony a annoncé la mise au point de CDI portables ! Bref, les choses vont très vite. Reste à lancer la production et l'objectif est de commercialiser CDI en 1991 au Japon et aux Etats-Unis. Mais 1991 c'est dans quelques mois ! Des nouveautés sont annoncées lors des prochains salons, comme le CES de Las Vegas de janvier 1991.
Mais le plus important se passe au niveau du logiciel. Les développements CDI nécessitent des installations qui n'ont rien de commun avec ce que l'on connaît en micro classique, tant du point de vue de la structure des équipes que du matériel nécessaire à la programmation d'une application. Les techniques de compression demandent des moyens de calculs puissants ainsi que toute une infrastructure afin de gérer la mise en œuvre du son et des images. Il existe désormais sur le marché diverses stations de développement relativement accessibles et diverses sociétés ont développé des applications CDI. Ainsi, Renault propose Ediris, un système de formation CDI pour les mécaniciens. Titus a mis la main à la pâte avec *Titan* et devrait



Le processeur M68340 qui équipe désormais le CDI.


FLIGHT OF THE
INTRUDER™
MIRROR Soft
Spectrum HoloByte™
PRODUIT COMPATIBLE
AVEC LA CARTE SONORE
POUR PC
FLIGHT OF THE INTRUDER va nous faire vivre un combat aérien hors du commun.
En 1972, l'Armée de l'Air des Etats-Unis (USAF) a lancé l'opération LINEBAKER. Les forces américaines et leurs alliés du Sud Viêt-nam sont bloqués dans une lutte sans merci contre l'armée fanatique du Nord Viêt-nam. Vous devez endiguer le flot de l'armée Nord Vietnamienne en coupant leur axe de communication vitale : ses troupes au front.
Vous devez attaquer de nombreuses installations défendues par des missiles sol-air et par les bombardiers MIG de la force Nord Vietnamienne déterminée et rusée.
Seul le courage de votre équipe pourra vous sauver. Les bombardiers IRON HAND doivent détruire et supprimer le terrain où se trouvent les missiles alors que les avions de la patrouille aérienne surveillent le ciel.
Seul le succès de la mission compte, il n'y a pas de place pour les individus à la quête de la gloire.
FLIGHT OF THE INTRUDER vous transporte dans le monde réel de l'aviation et des Etats Majors.
DISTRIBUÉ PAR
UBI SOFT
8-10, rue de Valmy
93100 Montreuil/Bois
BIENTÔT
DISPONIBLE SUR PC
AMIGA, ATARI ST
DISTRIBUE DANS LES FNAC fnac ET DANS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

faire plusieurs annonces majeures. D'autres sociétés, contactées par Philips, semblent convaincues du succès de standard. Ainsi diverses sociétés japonaises mettent actuellement les bouchées doubles sur le standard. Il est vrai que, pour elles, il s'agit d'un bon moyen pour conquérir le marché de la micro domestique... Alors le CDI, cheval de Troie des Japonais ? C'est bien possible.

DVI

Parrainé par IBM et Intel, le DVI a besoin de support d'un PC pour fonctionner. N'est-ce-pas une limitation des capacités même si un parc immense est là pour le soutenir. Le public visé est de toute façon très professionnel.

Le *Digital Video Interactive* est à l'origine un développement de RCA (Radio Company of America). Licence fut prise par la suite par Intel, et IBM se rallia, comme Microsoft, à cette technologie purement américaine. Ce trio entend donc, à terme, imposer le DVI face, d'une part, au CDI (pour le grand public) et à Apple en informatique professionnelle.

Les raisons sont fort simples : Apple n'est pas compatible avec IBM, Apple utilise sur ses *Macintosh* des processeurs Motorola – principal concurrent d'Intel – Apple est considéré comme le concurrent direct de Microsoft du fait de sa maîtrise des interfaces graphiques. Bref, le trio DVI a de bonnes raisons pour en vouloir à ce diablotin de l'informatique.

Le CDI, quant à lui, est soutenu par un européen et surtout par les Japonais ce qui, à terme, représente un danger pour nos trois larrons. En outre, le marché haut de gamme montrant quelques signes de faiblesse, il faut bien chercher dans le bas de gamme, domaine de prédilection du CDI, une nouvelle source de bénéfices. Impossible donc de laisser le champ libre au CDI, soutenu par un pool plus puissant qu'Intel, IBM et Microsoft réunis ! Les trois sociétés mettent les bouchées doubles pour rattraper le temps perdu.

CONCRÈTEMENT

Pour l'utilisateur, le DVI se présente actuellement sous la forme d'une carte (référencée Action Media 750 Delivery Board) qui s'intègre à un ordinateur compatible IBM, *AT* au minimum. Elle existe aussi en version MCA pour *PS/2* et compatibles. L'ordinateur doit être équipé de 2 Mo de RAM au minimum, d'un disque dur de bonne capacité, ainsi que d'un lecteur de CD ROM. Bref, il faut compter dans les 15 000 F minimum. Reste la carte qui, elle-même, vaut environ 10 000 F. Le DVI est environ trois fois plus cher que ses concurrents. Mais l'objectif d'Intel est d'intégrer directement ce système aux microprocesseurs de demain.

En termes techniques, les processeurs Intel de la carte DVI (référencés sous le terme générique de 1750) se chargent de la décompression en temps réel des

Petit dictionnaire de la vidéo numérique interactive

CD *(Compact Disc)* : apparu à l'orée des années 1980 avec pour objectif de succéder aux disques vinyl, le CD est une invention de Philips et Sony. Il permet d'enregistrer un peu plus de 600 Mo de données sur un support peu coûteux.

CDI *(Compact Disc Interactif)* : dernière invention de Philips et Sony, il permet de disposer de sons, d'images et de données informatiques. Commercialisation prévue à partir de 1991 aux Etats-Unis et au japon, 1992 en Europe. C'est le premier ordinateur multimédia grand public.

CD ROM : Compact Disc audio, utilisé comme mémoire de masse pour ordinateur.

CDTV : le nouveau cheval de Commodore. Il s'agit d'un *Amiga 500* disposant d'un lecteur de CD et muni de certaines capacités d'interactivité.

CDV *(Compact Disc Video)* : il s'agit d'un compact disc avec son et image. Ces dernières sont enregistrées sous forme de signal analogique contrairement aux CDI sur lesquelles elles sont numériques. Les deux systèmes sont évidemment incompatibles...

CDXA : CD ROM pouvant recevoir, en plus des données informatiques, des sons et bruitages aux normes CD audio.

Compactage : réduction de la taille d'une information, tout en conservant l'intégralité de son contenu. Une fable de La Fontaine nommée « Le Bœuf qui voulait devenir aussi petit que la grenouille » aurait pu être écrite pour illustrer ce phénomène.

Décompactage : action inverse de la précédente. la fable existe : « La Grenouillle qui veut se faire aussi grosse que le bœuf »...

DON (Disque optique numérique) : en théorie, désigne tous les disques dont la lecture est effectuée par faisceau laser et dont les informations sont enregistrées sous forme numérique. En pratique, désigne des disques du genre CD, sur lesquels il est possible d'écrire et d'effacer les données mais toujours à l'aide d'un laser.

DSP *(Digital Signal Processor)* : famille de microprocesseurs chargés d'effectuer divers traitements sur des signaux analogiques transformés en code binaire (0 et 1). les Intel 1 750 et Motorola MC 68340 en font partie.

DVI *(Digital Video Interactive)* : ce système, soutenu par IBM, Intel et Motorola, est l'équivalent du CDI mais fonctionne sur des machines de type *PC* et compatibles. Commercialisation à grande échelle : 1991.

Laserdisc : seul standard encore existant en matière de vidéodisque. Le support ressemble à un CD, en plus grand. Les données sont toutefois enregistrées sous forme analogique et non numérique Son fils spirituel se nomme CDV.

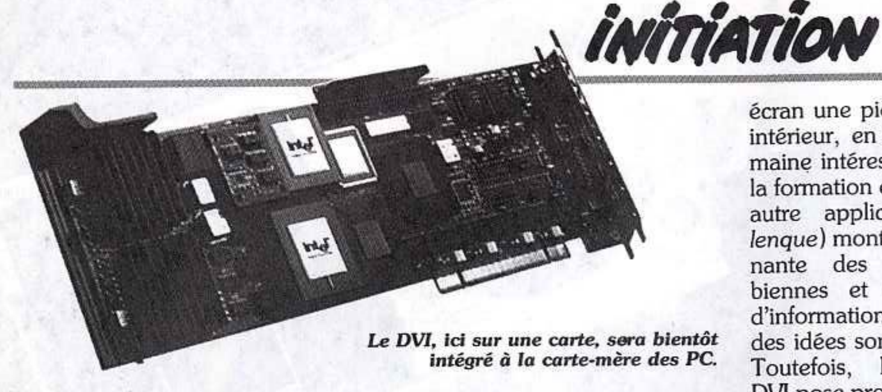
Interactivité : vient d'« interagir » (avoir des actions réciproques). Avec un ordinateur, l'interactivité se conçoit lorsqu'une action de l'utilisateur amène une réponse de la machine nécessitant une nouvelle action. Fondamentalement, tous les jeux sur micro sont interactifs.

MIPS (Millions d'instructions par seconde) : unité de mesure permettant de définir la puissance de traitement d'un processeur ou d'un ordinateur.

Vidéo numérique : c'est de la vidéo, mais tous les signaux sont codés sous forme binaire pour le stockage.

VNI (Vidéo numérique interactive) : mariage entre vidéo numérique et informatique.


PC Engine
LA DIFFERENCE!
INTERFACE UNIT
CD-ROM²
CORE GRAFX
2990 Frs*
1290 Frs* AVEC 1 JEU
PC Engine
IMAGE PLEIN ECRAN, QUALITE D'IMAGE ET RAPIDITE DE JEU DES MACHINES D'ARCADES A DOMICILE!!
PLUS DE 100 JEUX DEJA DISPONIBLES DE 299 Frs A 399Frs COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.
SUPER GRAFX
2490 Frs*
LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA) ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.
GARANTIE 1 AN SUR TOUTES NOS CONSOLES.
SAV: (16) 99.08.90.77.
*Prix publics conseillés.
CORE GRAFX, SUPER GRAFX ET CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.
SODIPENG
(16)99.08.89.41
HOT LINE: (16)99.08.94.12
Disponibles dans les meilleurs points de ventes, AUCHAN, BOULANGER, CARREFOUR, CONTINENT, FNAC, MAJUSCULE, VIRGIN MEGASTORE...



Le DVI, ici sur une carte, sera bientôt intégré à la carte-mère des PC.

images et dirigent les données (en fonction de leur type) vers d'autres circuits de traitement. Résultat : des graphismes avec des résolutions allant de 256 à 1 024 points verticalement et de 256 à 585 horizontalement. En outre, la palette dispose de plus de 16 millions de teintes mais l'écran ne peut en présenter, dans le meilleur des cas, « que » 65 536 ! Selon le même principe, il existe différents modes de restitution.

Comme pour le CDI, ces différents niveaux de qualité permettent de choisir le meilleur moyen terme entre qualité et place disponible sur le disque. Bien entendu, la carte DVI se charge elle-même de la restitution des graphismes et des sons, plus besoin d'extension VGA ou autre... Elle dispose aussi de l'interface lecteur CD ROM, ce qui facilite la mise en place et libère un slot supplémentaire.

Mais, il faut bien l'avouer, tout ceci fait un peu usine à gaz. Sans parler du logiciel d'exploitation, complément essentiel. Il s'utilise de concert avec Dos, dont il constitue un sur-ensemble, un peu à l'image d'un intégrateur graphique. Il gère ainsi les interactions entre le système informatique et l'utilisateur... Bref, ce n'est pas fait pour simplifier la vie de l'acheteur, mais c'est un passage obligé. Le système DVI se doit d'offrir des passerelles entre ses propres formats de données et l'univers Ms-Dos, voire OS/2. En effet, n'oublions pas que nous sommes dans le cadre d'une application essentiellement professionnelle (comme le montre le prix du système mais aussi son positionnement actuel). DVI lorgnera vers le grand public par la suite. Ne pas pouvoir l'utiliser dans un cadre standard ferait en effet mauvais effet, notamment face au *Macintosh* sous Hypercard, et limiterait sérieusement sa diffusion. Pour l'instant IBM, Intel et Microsoft doivent encore convaincre l'acheteur...

LES APPLICATIONS

Ici encore, le talon d'Achille reste le nombre d'applications disponible. Pour le moment, DVI en est à zéro ou presque. Certes, des applications pilotes existent : une application nommée *Design and Decorate* permet de meubler sur écran une pièce. On simule son intérieur, en somme. Autre domaine intéressant : le monde de la formation et de l'éducatif. Une autre application pilote (*Palenque*) montre de manière étonnante des ruines précolombiennes et donne une foule d'informations sur ce sujet. Bien des idées sont à trouver.

Toutefois, le développement DVI pose problème aux éditeurs. Les coûts s'avèrent en effet à la limite du prohibitif pour le moment, car les systèmes de compression d'images pour les meilleurs niveaux qualitatifs ne sont pas directement accessibles. Intel, moyennant finances, se propose d'effectuer cette opération. Avant que les tarifs ne deviennent réellement accessibles, beaucoup d'interactivité aura coulé sous les ponts. Et pour cela il faut que des applications existent. Bref, c'est le cercle vicieux. Et plus le temps passe, plus le spectre CDI se rapproche, avec ses visées grand public et professionnelles (l'expérience Renault le montre). Il manque encore un outil au DVI : un langage hypertexte, comparable à Hypercard, par exemple. Le système de développement pour DVI Lumena, de Time Arts, pourrait peut-être répondre à cette attente. Enfin, signalons qu'Olivetti travaille à l'adaptation sous Unix du DVI.

CONCLUSION

On le voit, la vidéo numérique interactive risque de changer bien des choses dans le petit monde de la micro-informatique domestique. Tout d'abord parce que de grosses sociétés débarquent dans ce milieu avec, pour une fois, des produits véritablement innovants tout en restant compétitifs. Ensuite parce que ces systèmes font peser une lourde menace sur les ordinateurs et consoles de jeux actuels. Du fait d'un « plus » qualitatif incontestable, ces consoles d'interactivité occuperont une place de choix dans l'univers de tous les jours. Lien privilégié entre chaîne stéréo et téléviseur, le CDI devient, à terme, un produit courant dont le premier mérite est de faire sortir l'informatique ludique de son ghetto. Cela va vers un élargissement du marché dont personne ne pourra se plaindre.

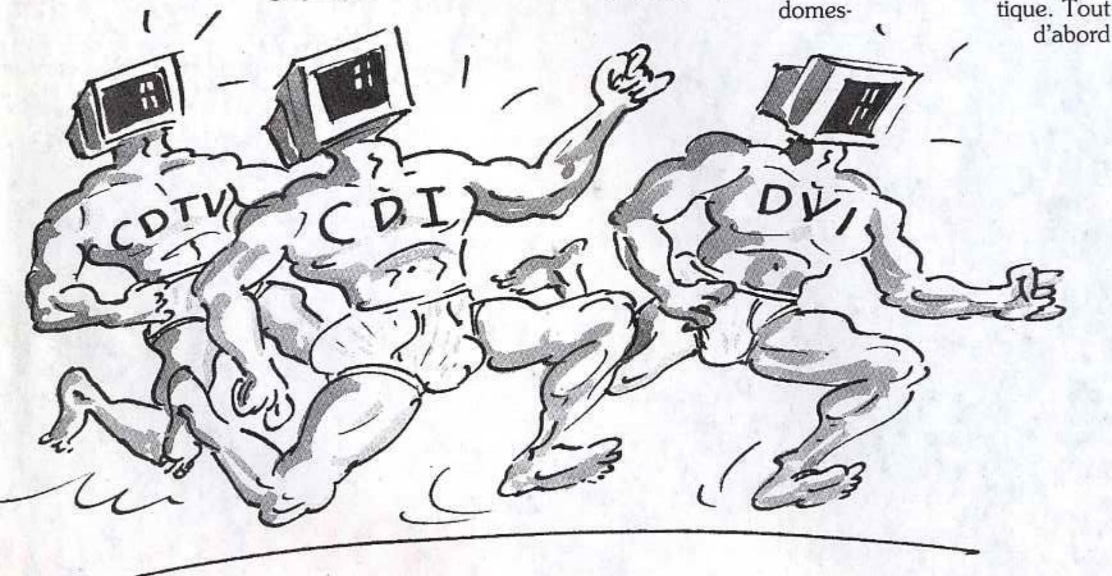
Autre apport de cet outil : une redéfinition des rôles. Sous-exploité par la majorité des utilisateurs, l'ordinateur domestique est trop souvent cantonné au jeu. Le CDI ouvrira aussi d'autres univers. Ainsi, on peut s'attendre à une grosse évolution en matière d'éducatif, avec des applications de qualité. Imaginons ce que donnera une encyclopédie CDI. Plus besoin de consulter un ouvrage volumineux, on accède directement et rapidement à l'information recherchée. Sans compter que « CDisés » de tels produits coûteront moins cher que leurs homologues sur papier.

Mais le CDI, DVI, et autres intègrent une composante pleine de promesses : la vidéo numérique. Le téléviseur se numérise. Ainsi, la norme D2 Mac Paquet – futur standard européen – est numérique... Pourquoi ne pas imaginer des émissions interactives par le biais de ce système couplé à un CDI ?

De même, les réseaux télématiques sont actuellement en pleine évolution. En France, Numéris existe déjà et propose une vitesse de transmission de 64 Kbs (64 Kilo bauds par seconde)... Un couplage avec un CDI laisse rêveur... Jeux de réseaux, messageries, revues télématiques voire même télévision intégralement interactive avec la possibilité de choisir ses propres programmes.

Bon, on va encore me reprocher de faire de la science-fiction. Ne vous inquiétez pas, j'ai l'habitude. On me l'avait déjà dit, en 1989, lorsque j'avais parlé de CDI...

Mathieu Brisou



Super Hydlide



MEGADRIVE

Après le jeu d'aventure, les consoles s'ouvrent timidement au jeu de rôle. Super Hydlide *ne prétend pas avoir la même complexité qu'un vrai* Donjons et Dragons *sur micro, il s'agit pourtant d'un excellent jeu animé, aussi riche que maniable.*

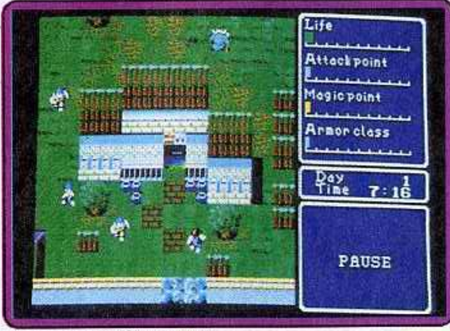
Seysmic

Dans la nuit des temps, le mal fut banni du pays de Fairyland. Mais une nuit, une colonne de feu est apparue au beau milieu des champs. Peu après, des portes apparurent dans la campagne, des catastrophes naturelles éclatèrent et les monstres envahirent le pays. L'oracle prédit le retour du mal mais annonça aussi qu'un jeune homme sauverait Fairyland. Ce jeune homme, c'est, bien sûr, vous.

Super Hydlide est l'un des premiers jeux de rôle sur console. On avait bien sûr déjà vu des jeux qui, comme Ys, utilisaient des éléments propres à ce genre mais *Super Hydlide* est le premier à reprendre les principaux composants du genre. Ainsi, doit-on créer son personnage et lui choisir une classe (guerrier, prêtre, voleur ou moine). Durant le jeu, on retrouve les notions d'expérience et surtout d'alignement moral. *Super Hydlide* se démarque par une complexité inhabituelle pour un soft sur cartouche. Le programme gère, par exemple, le poids des objets : il est hors de question, ici, de porter un nombre improbable d'objets. Au début, un simple bouclier dépassera les forces du héros. Par la suite, son expérience lui permettra d'augmenter sa capacité de portage. S'il se surcharge, néanmoins, il se déplace très lentement, ce qui ne pardonnera pas lors du premier combat. Dans un autre registre, *Super Hydlide* gère le temps. Les heures s'écoulent pendant le jeu et il faut penser à se restaurer aux heures de repas et à



Les monstres ne sont pas tous méchants.



Entrez chez l'armurier...



Certains édifices de Hydlide relèvent un peu le niveau graphique.

se reposer pendant la nuit. Un aspect intéressant, mais rarement traité, même sur micro.
Dans le monde de Fairyland, la magie est, bien sûr, présente mais toutes les classes pourront apprendre des sorts. Il en coûtera seulement deux fois plus de points de magie à un guerrier ou à un voleur qu'à un magicien ou un prêtre. Les villes permettent de se reposer et de s'équiper. En abordant les passants, le héros peut également glaner des informations précieuses. Mais c'est à l'extérieur que l'aventure est à la fois la plus dangereuse et la plus passionnante. A ce propos, évitez d'attaquer tous les personnages rencontrés. Certains monstres sont bons et ne vous attaqueront que si vous leur faites du mal. Etant donné la complexité de ce jeu, la sauvegarde est indispensable : grâce à une pile de la cartouche vous pourrez enregistrer vos parties dans les auberges.
L'aventure est totalement graphique et l'action est vue de dessus selon une fausse 3D. La réalisation, très moyenne pour cette machine, est imputable aux capacités de la console : une cartouche *Megadrive* ne fait que 512 ko, alors que la plupart des jeux de rôle sur micro occupent allègrement de 1 à 3 Mo. En revanche, les habitués des jeux micros seront ravis de jouer en musique. Sans atteindre la complexité des « poids lourds » sur micros, *Super Hydlide* est un excellent jeu, aussi riche que ma-



Ah ! s'il y avait un scrolling !



Un beau temple malheureusement entouré d'eau.



Des plantes cannibales (beurk !)...

niable. Mais attention, ce soft, non encore importé par Virgin, est très difficile à trouver. Nous avons testé une version *Genesis* (compatible *Megadrive* française et japonaise) importée au compte-goutte. Mais nul doute que les possesseurs de console qui veulent autre chose que des shoot-them-up ne reculeront pas devant les efforts.

Olivier Scamps

Type : jeu de rôle animé
Intérêt : 18
Graphisme : ★★★★
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : n.c.

The Final Battle



AMIGA

Un monde fantastique, où la magie le dispute aux combats, dessine le décor de cette bataille finale. A la tête de votre équipe, vous devez encore une fois sauver le pays de la destruction. Un rôle qui mène obligatoirement à l'aventure !

PSS. Programmation : Colin Mongardi ; graphismes : Karl Buckingham, Eugene Messina.

The Final Battle est un jeu d'aventure mêlé de jeu de rôle. Il constitue la suite de *Legend of The Sword* (testé dans le n° 57 de *Tilt*). Dans le premier volet, votre valeureux groupe d'aventuriers était parvenu à mettre en échec les mutants humanoïdes. Mais la larme qui retenait le sorcier prisonnier a éclaté. La destruction menace à nouveau le pays. Seule la puissance des six cristaux réunis permettra de renvoyer le sorcier en enfer. Bien entendu, chaque cristal est bien caché et la quête de ces six précieux objets constituera la première partie de votre aventure.

Le système de jeu bénéficie d'importantes améliorations par rapport au premier volet. Tout se joue désormais à la souris et il n'y a donc plus aucun ordre à taper. Cette gestion tout-souris ne s'est pas faite au détriment de la richesse du jeu. On peut observer chaque élément d'une pièce, regarder au loin dans une direction, ou écouter le moindre murmure. On prend les objets, très simplement, à l'écran et on les dépose dans une des nombreuses poches du héros. L'utilisation de certains objets se fait directement, par un double clic (pour ouvrir une porte, par exemple). Si la porte est fermée à clé et que vous en possédez, le programme va automatiquement vous proposer de faire un choix parmi vos clés pour trouver la bonne. Certaines actions, plus complexes, ne pourront être couronnées de succès que si vous utilisez un objet sur un autre (qu'il soit sur vous ou sur l'écran). Cette même facilité se retrouve dans le choix des armes pour les combats, ou la gestion de votre nourriture et boisson. La fenêtre texte, qui ne sert plus qu'aux descriptions, dispose d'ascenceurs pour retrouver un commentaire déjà passé.

Les graphismes aussi ont subi une nette amélioration. Tous les lieux sont représentés en perspective isométrique 3D. Les décors sont assez fins même s'il n'est pas toujours facile de discerner tous les éléments importants. Heureusement le texte de présentation de la scène vous y aidera et un simple clic sur l'objet vous permettra d'en connaître la nature. Les images représentant la scène ne sont pas figées. Ainsi si vous déplacez, prenez ou posez un objet, ouvrez une porte, etc., ces actions vont se répercuter sur l'image. Le scénario s'est également étoffé et les difficultés ont une solution beaucoup plus logique. En voici quelques exemples. Au début, vous vous retrouvez seul dans une cellule. La porte est bien fermée et résiste à toutes vos tentatives pour la rompre. Il y a bien un autre passage, fermé par une grille, mais il



Utilisez la terre.



Au pied du château, prêt à explorer la campagne.

Des sélections à empiler les compilations



COMPILATION
6 JEUX "SPÉCIAL HITS"
PIPE MANIA • CRAZY CARS II • TITAN • WILD STREETS • GAZZA'S SUPER SOCCER • SUPER SKI •

Pour SPECTRUM
COMMODORE C64
AMSTRAD (CASS.)

149F
La cassette

Pour AMSTRAD (DISQ.)

199F
La disquette

249F
La disquette
Pour PC 5,25 et 3,5
ATARI ST • AMIGA

COMPILATION 4 JEUX
"BEST OF"

- LEGEND OF DJEL
- EMMANUELLE
- PARIS-DAKAR
- SKIDOO

Prix valables jusqu'au 30 Novembre 1990.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.



Méfiez-vous des attaques-surprises.



Votre musculeux héros.



Récupérez le bouclier.

est trop haut et donc hors d'atteinte. Vous allez transporter le banc sous la grille, monter dessus, ouvrir la grille et passer par l'ouverture enfin accessible. Juste un peu plus loin une autre complication demande toute votre attention. Pour délivrer le clerc retenu par des chaînes, inutile de vous acharner dessus. Elles ont beau être rouillées, elles sont encore assez solides. Sortez (en cassant la porte à coup de pied, éventuellement) et récupérez la clé qui se trouve dans le tiroir du garde. Vous n'êtes pas encore au bout de vos peines. La clé est bien celle des menottes qui retiennent le clerc. Mais elle est si rouillée qu'elle en devient inutilisable. Il ne vous reste plus qu'à ressortir une nouvelle fois, à continuer votre exploration jusqu'à trouver un peu de sable dans une pièce et à nettoyer la clé pour retirer les écailles de rouille.
Le clerc va se joindre à vous et vous être d'une grande utilité dans cette aventure. Vous pourrez alors guider l'un ou l'autre dans ses actions. Ce clerc sait lire (ce qui n'est pas votre cas), et pourra donc mettre à profit inscriptions et manuscrits. De plus, il maîtrise quelques sorts bien utiles et vous fournira des indices pour retrouver le premier cristal. Une fois sorti du château, les choses sont un peu plus simples. Vous allez explorer un vaste pays. Fouillez chaque endroit consciencieusement pour ne rien laisser passer. Vous mettrez la main sur de nombreux objets. Répartissez-les entre vos héros et surtout ne conservez que l'indispensable pour ne pas les surcharger. Dans le cas contraire, ils se fatigueraient beaucoup plus vite. Certains passages sont bien cachés. Ainsi dans la grotte, il vous faudra déplacer le gros rocher qui recouvre l'entrée du souterrain. Aidez-vous d'une corde.
Vous allez rencontrer différentes créatures. Si le combat est obligatoire avec certaines, d'autres, en revanche, vous fourniront d'importants indices ou se joindront même à votre groupe. La carte vous permettra de vous repérer et même de vous déplacer directement d'un lieu à un autre, ce qui est bien pratique. Le jeu se déroule en temps réel, le cycle jour-nuit ayant son importance. Ainsi, vous pourrez éviter certaines attaques en fuyant rapidement. Et c'est que lorsque vous aurez résolu entièrement la première partie que vous pourrez vous enfoncer, de nuit, dans la forteresse d'Anar pour y détruire enfin Suzar, le sorcier.
The Final Battle est un bon jeu d'aventure teinté de jeu de rôle. Les graphismes sont fins et variés, l'ergonomie tout-souris excellente, le scénario logique et intéressant et quelques bruitages digitalisés viennent renforcer le tout (notice et jeu en anglais).
Jacques Harbonn

Type : aventure-rôle
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★★★
Animation : –
Bruitages : ★★★
Prix : C

Megatraveler 1



PC CGA/EGA/VGA

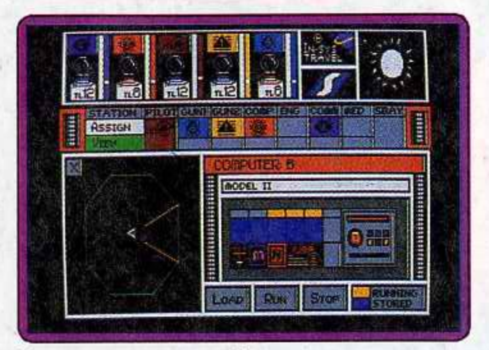
Une lourde responsabilité repose sur vos épaules : vous devez empêcher à tout prix la guerre d'éclater dans votre espace planétaire. Engagé dans l'armée, vous menez votre bataillon vers une exploration musclée des planètes voisines.

Paragon Software

The Zhodani Conspiracy est le sous-titre de cette aventure spatiale que nous propose Paragon Software. Inspirée de l'excellent jeu de rôle *Megatraveler*, de Games Designer's Workshop, elle vous permet de gérer cinq personnages dans une mission très périlleuse (empêcher la cinquième guerre de frontière entre l'Empire (les bons) et les Zodhani (les méchants). Ces derniers, en effet, projettent une attaque surprise des forces impériales et vous êtes les seuls à pouvoir prévenir l'Empire !
Le jeu est très simple à installer, il suffit de copier les disquettes protégées. Après avoir choisi l'affichage et passé le code, vous entrez dans la phase de création des personnages (il y a des personnages déjà prêts pour les joueurs pressés). Celle-ci est à la fois très simple et très complète : le jeu vous propose des caractéristiques que vous pouvez accepter ou refuser. Vous passez ensuite à la phase « entraînement » où vous choisissez un corps parmi les cinq proposés (*navy*, *marines*,

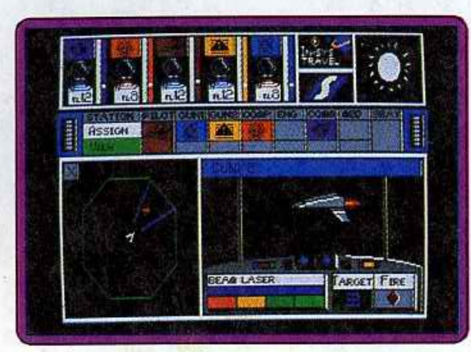


Vos personnages sont en haut à gauche, et les commandes sur la droite.

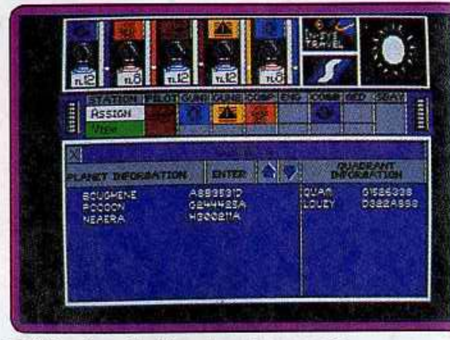

Une mise en image variée.


Tentative de corruption.

army, scouts ou *marchands*), et vous vous y engagez. Chaque « engagement » dure quatre ans, au terme desquels vous opterez, selon vos capacités, pour une à six compétences : vous sélectionnez le domaine que vous voulez améliorer (physique, éducation...) puis l'ordinateur tire une compétence de ce domaine, avec éventuellement un sous-menu, s'il s'agit d'une compétence générale. Par exemple « éducation » peut donner *space* qui débouche sur engineering, navigation, pilotage... C'est, en fait, simple à utiliser. Vous pouvez vous réengager de nombreuses fois, ce qui vous fait gagner du galon mais, avec l'âge, les caractéristiques physiques baissent ! Cette phase de création, relativement longue, permet de créer des personnages très individualisés.
Ensuite, commence le jeu proprement dit. Et il commence mal puisqu'une jeune femme vous explique qu'il y a un traître dans le gouvernement de l'Empire et vous conjure d'aller prévenir les services secrets. C'es alors que... vous êtes attaqués. Et le premier combat est très rapide : soit vous fuyez, soit vous mourez.
Votre tâche, alors, consistera à réunir suffisamment d'argent pour pouvoir vous équiper, ce qui reviendra deux millions de crédits.
Vous pouvez accéder, au départ, à quatre systèmes planétaires, quatre autres nécessitant le *Jump 2* (à 2 millions). Ces systèmes comportent chacun plusieurs planètes, de niveaux techniques très variés, où vous évoluez en vue aérienne. Vous pouvez entrer dans les bâtiments, converser avec les personnes que vous rencontrez, acheter ou vendre dans les magasins. Certaines rencontres vous proposeront de petites missions rémunérées (retrouver tel objet...) qui viendront gonfler votre pécule. Pendant les combats (votre tête est mise à prix par les Zhodani, ce qui occasionne de désagréables rencontres), vous pouvez contrôler à tour de rôle chaque personnage, les autres restant inactifs. Les actions se font en temps réel : pendant que vous visez et tirez, les ennemis tirent eux aussi. Autant dire que l'apprentissage du combat est périlleux. Heureusement, vous pouvez à tout moment vous regrouper et fuir.
Un autre moyen de gagner de l'argent est d'attaquer les vaisseaux marchands pour prendre leur cargaison. Les phases de combat spatial sont assez limitées (vous visez, vous tirez, vous attendez que le laser se recharge, etc.) mais les voyages sont originaux : si vous vous dirigez classiquement dans une vue de dessus, les planètes influencent votre trajectoire, ce qui complique sensiblement les manœuvres ! Les graphismes sont nombreux, mais pas particulièrement beaux. Les sons sont...


Entraînement au pilotage.

laids (bien que digitalisés) et le bruit de pas qui accompagne les déplacements tape rapidement sur les nerfs. On peut utiliser la carte Sound Master mais je n'ai pas pu tester le résultat. Sensé être manipulable à la souris, ce jeu a absolument re-


Différentes planètes de votre monde.

fusé la mienne, pourtant compatible Microsoft. On joue sans difficulté au clavier, mais les touches sont adaptées au système anglais. *Megatraveler 1* est un bon jeu de rôle, graphiquement asse proche de *Starflight*, mais beaucoup plus orienté « rôle » ou « exploration ». Malheureusement, il manque de finition. Le « 1 » après *Megatraveler* laisse entendre d'autres épisodes. S'ils sont exempts de bogues, on peut s'attendre à de très grands jeux. Une dernière remarque : vérifiez que vous avez un casque avant de descendre sur une planète sans atmosphère ! Jean-Loup Jovanovic

***Type :* jeu de rôle**
***Intérêt :* 15**
***Graphisme :* ★★★**
***Animation :* ★★★**
***Bruitages :* ★ (sans carte Sound Master)**
***Prix :* –**

Dragonflight



AMIGA

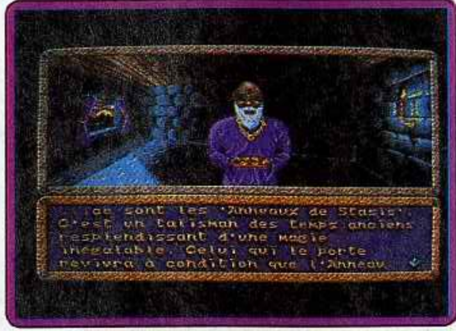
Disciple d'un Grand Maître énigmatique, vous tentez de retrouver les secrets perdus de la magie des dragons d'antan : un grand voyage qui, malgré de médiocres graphismes et des combats faiblards, ne peut laisser indifférents les aventuriers.

Thalion. Programmation : Udo Fisher ; graphisme : Erik Simon ; musique : Jochen Mippel.

Dragonflight vous transporte dans un monde proche de celui d'*Ultima*, auquel ce programme s'apparente d'ailleurs sur de nombreux points. Sa gestation a été longue puisqu'il a fallu trois années-homme pour réaliser cette épopée. L'histoire raconte qu'il y a fort, fort longtemps, le monde était gouverné par les dragons aussi sages que puissants magiciens. Mais, après une série d'épisodes malheureux fort bien décrits dans la nouvelle du manuel (enfin une véritable histoire, et



Le donjon et ses coffres.

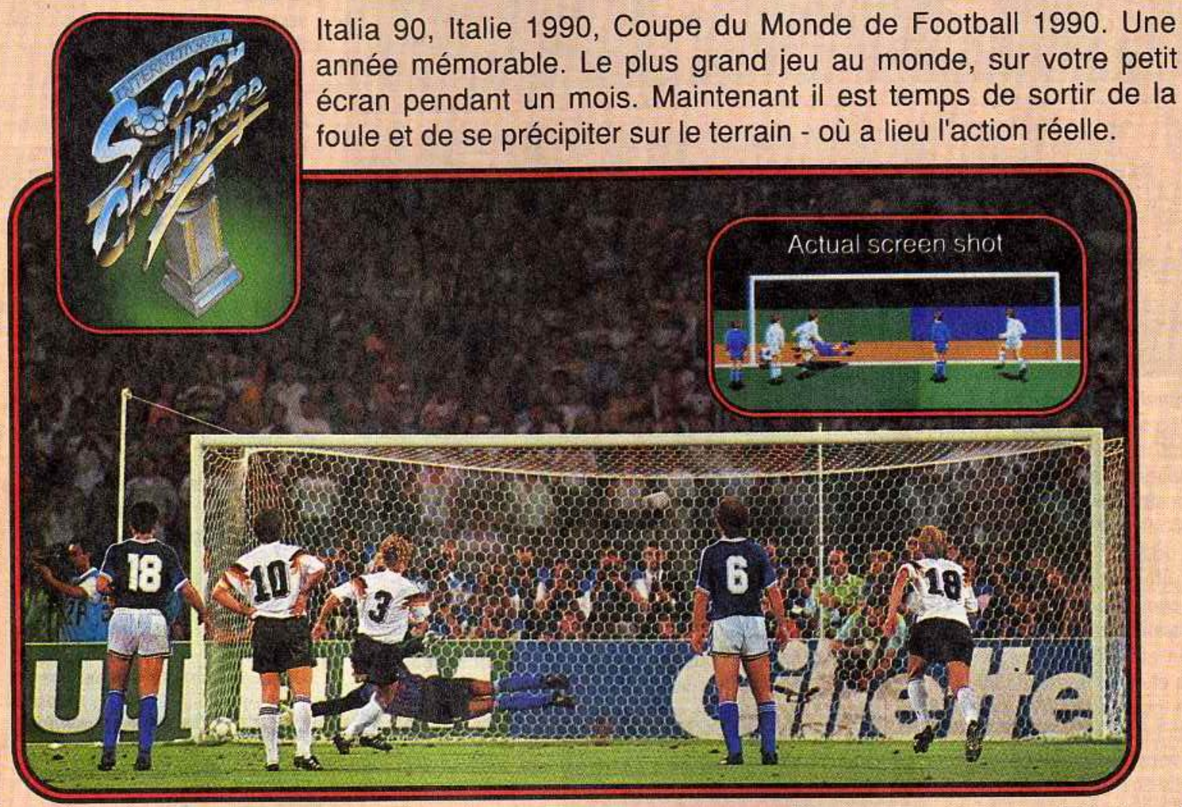

Les cadeaux de votre maître.



LA COMPETITION EST TERMINEE, VOICI LE VAINQUEUR

Andreas Brehme est la vedette de la Coupe du Monde, en juillet 1990.
MicroStyle va présenter le vainqueur, en automne 1990.

Italia 90, Italie 1990, Coupe du Monde de Football 1990. Une année mémorable. Le plus grand jeu au monde, sur votre petit écran pendant un mois. Maintenant il est temps de sortir de la foule et de se précipiter sur le terrain - où a lieu l'action réelle.



Emparez-vous de la balle, pendant votre première mi-temps et faites une passe parfaite loin à l'ailier. Alors qu'il passe la balle à l'arrière vous courez jusqu'au milieu du terrain, hurlant de renvoyer la balle. La balle traverse, bien haut au-dessus de la défense, tandis que vous vous dégourdissez les jambes jusqu'à la limite de leurs possibilités. Un bond et vous avez fait voler la balle avec votre pied alors que le goal surgit devant vous, faisant siffler la balle en l'envoyant vers le coin supérieur...

Le Challenge International de Football est présenté sous l'optique du joueur au niveau du terrain, vous fournissant une action rapide en trois dimensions que vous pouvez contrôler à votre guise.

- Jouez en tant que joueur avide de buts, milieu de terrain ou défenseur à toute épreuve, se délectant des passes des équipes assistées par des ordinateurs intelligents.

- Dictez le schéma du jeu, en utilisant à la perfection l'équipe et contrôlant les onze hommes.

- Faites attention aux mouvenents compliqués des remises en jeu, corners et coups francs.

- Jouez en finale de la Coupe du Monde ou en tant que membre d'un des seize clubs de pointe dans le monde enter. Le football international est joué comme dans la réalité.

Challenge International de Football. Il fera crier Gascolgne de joie, excitera Maradonna et fera s'arracher les cheveux à, Hullt.

BIENTOT DISPONIBLE POUR VOTRE COMMODORE AMIGA, ATARI ST ET IBM COMPATIBLES DANS TOUS LES BONS

LE CHALLENGE INTERNATIONAL DE FOOTBALL DE MICROSTYLE - UN JEU DE BALLON TOUT A FAIT DIFFERENT!



L'écran de combat avec son radar de profondeur.

non une succession d'âneries comme c'est malheureusement trop souvent le cas !), les dragons ont tous disparu et la magie a été perdue peu à peu. Votre maître va vous confier une longue et difficile mission : retrouver les éléments de cette magie et si possible découvrir aussi ce que sont devenus les dragons. Votre équipe est déjà constituée et se compose de quatre personnages : Bladus, un puissant guerrier humain ; Rinakles, un autre humain attiré par la magie ; Dobranur, un guerrier nain et enfin Andariel, une splendide elfe aux pouvoirs guérisseurs. Au début du jeu, vous vous trouvez dans la ville de votre maître, Pegana. C'est là que vous devrez revenir pour lui rapporter tous les scrolls que vous n'aurez pas utilisés. Mais avant de partir, il est important d'explorer un peu la cité. Elle est représentée du dessus avec cependant une impression correcte de relief.

Lors des déplacements, c'est le paysage qui se déplace et non votre équipe qui reste toujours au centre de l'écran (comme dans les premiers épisodes d'*Ultima*). Ce mode de déplacement, tout comme les graphismes très moyens (en dehors des donjons), constituent l'un des points faibles du programme. Vous allez rencontrer de nombreuses personnes. Essayez toujours d'engager la conversation avec eux car vous pourrez apprendre d'intéressants indices. Les maisons de la ville sont assez nombreuses et il faudra donc apprendre à vous repérer. Dans les hôtels de la ville ou les palais, vous pourrez rencontrer les maîtres de la cité. Ceux-ci pourront d'ailleurs vous confier une mission pour propre compte. Si vous y parvenez, vous en serez bien récompensés.

Les magasins (armurerie, épicerie, etc.) vous permettront de compléter votre équipement. N'achetez au début que quelques armes et surtout de la nourriture supplémentaire car si vous en manquez, votre santé s'en ressentira. N'oubliez pas d'équiper vos compagnons de leurs armes. Vous pourrez parfois surprendre une conversation intéressante dans une taverne, après avoir consommé. Bien que cette exploration de la ville soit importante, ne vous attardez pas trop la première fois pour ne pas trop entamer vos maigres réserves de nourriture. Rendez vous dans le donjon qui se trouve au nord-ouest de Pegana. Là, vous bénéficierez d'une représentation 3D de bien meilleure qualité, même si les murs sont trop uniformes.

Bien entendu, c'est là que vous ferez les rencontres les plus fréquentes et les trouvailles les plus intéressantes. Lors de votre exploration, vous aurez la possibilité d'écouter aux portes. Cependant, il n'est pas impossible que le monstre qui se trouve derrière s'en aperçoive, et le combat deviendra quasi obligatoire. Il se déroule selon un mode proche du wargame. L'écran représente alors la situation vue de côté, un petit radar vous aidant à vous repérer pour la profondeur. Vous devrez donc déplacer vos personnages, les tourner face à l'ennemi et frapper. Le gros reproche que l'on peut faire est que seuls deux personnages peuvent attaquer simultanément un monstre en combat rapproché et vous avez de fortes chances, au début, de succomber rapidement. Vous devrez alors vous rendre dans un temple assez éloigné pour faire renaître vos morts ! En cas de victoire, vous mettrez la main sur les possessions du monstre. Vous trouverez bien sûr aussi des coffres, dont certains sont piégés. Outre les armes, armures et autres richesses, ils peuvent contenir de scrolls, des potions et des parties de cartes. Faites lire les scrolls pour apprendre de nouveaux sorts (au début, vous n'en connaissez aucun) et n'oubliez pas de les sélectionner ensuite avant le combat. Laissez tout de même quelques scrolls pour les rapporter à votre maître.

L'usage des potions est très particulier car il vous faudra apprendre à les mélanger pour obtenir une mixture efficace. Les morceaux de carte serviront à compléter l'unique morceau que vous possédez déjà, ce qui vous sera bien utile au dehors. Vous serez amené à louer un bateau pour traverser fleuves et océans, ou à vous téléporter d'un temple à l'autre.

Continuez d'amasser tous les indices. En effet, dans les donjons, une porte magique peut vous bloquer tant que vous n'aurez pas répondu à la devinette. L'approvisionnement des boutiques varie beaucoup d'une ville à l'autre. Ainsi Scatterbone est l'une des mieux pourvues en armes en tout genre.

L'ergonomie du jeu est excellente et une agréable musique (sans bruitages cependant) vous accompagnera dans l'aventure. Les références à l'*héroïc fantasy* sont très fréquentes. Ainsi, vous rencontrerez Tolkien lui-même dans la cité des elfes et vous pourrez admirer les statues de Gary Gyrax, le créateur d'*Advanced Dungeons and Dragons* ou d'Anne Mc Caffrey, l'une des grandes dames de la littérature à laquelle on doit la superbe ballade de Pern. Un jeu prenant, ce qui fait regretter davantage les graphismes médiocres et le système de combat peu convaincant (jeu et notice en français). Jacques Harbonn

Type : jeu de rôle
Intérêt : 17
Graphisme : ★★★
(donjons : ★★★★)
Animation : ★★
Bruitages : ★★★★
Prix : C

Version Atari

L'animation semble plus rapide que dans la version *Amiga*, et signalons, par ailleurs, un petit bogue qui oblige à passer la présentation des anneaux au clavier sous peine de plantage. Ce sont les seules différences entre ces deux versions. J.H.

Intérêt : 17
Graphisme : ★★★
(donjons : ★★★★)
Animation : ★★★
Bruitages : ★★★★
Prix : C

Visitez Pegana avant le départ.



La campagne et ses dangers.

COCONUT

SPECIAL CONSOLES DE JEUX

BIENTOT DISPO : la TURBO EXPRESS

1er REVENDEUR DE CONSOLES EN FRANCE !

Pour mieux te servir...



COCONUT ETOILE
41, avenue de la grande armée
75016 PARIS
Tél : (1) 45.00.69.68 - M° Argentine

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire75011 PARIS
Tél : (1) 43.55.63.00
M° Oberkampf

COCONUT MONTPELLIER
C.Cial Le Triangle-Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél: 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél : 76.50.99.41



MEGADRIVE 1690F

MEGADRIVE FRANÇAISE		AFTER BURNER 2	375	DARWIN 4081	375	HELLFIRE	380	RASTAN SAGA 2	380	THUNDERFORCE 3	380
+ ALTERED BEAST	1890	ALTERED BEAST	375	DJ BOY	375	INSECTOR X	380	STRIDER	390	WHIP RUSH	375
MEGADRIVE JAPONAISE		ALEX KID FR	299	ESWAT CYBERPOLICE	375	KEN LAST BATTLE FR	369	SPACE HARRIER 2	369	WORLD CUP SOCCER	375
+ 1 JEU AU CHOIX	1690	AIR DIVER	375	FINAL BLOW BOXE	375	LEYNOS	375	SUPER HANG ON FR	369	XDR	375
ADAPTATEUR CONSOLE 8 BITS		BATTLE OF THE FOUR MEN	380	FORGOTTEN WORLD FR	369	MOONWALKER	380	SUPER SHINOBI FR	369	ZOOM	375
	590	BASKETBALL	375	GHOSTBUSTERS	375	MYSTIC DEFENDER	380	SUPER MASTER GOLF	375		
JOYPAD SIMPLE	290	BATMAN	380	GHOULS N GHOSTS	375	NEW ZEALAND STORY	375	SUPER MONACO GRAND GP			
XE1 SG	390	CYBERBALL	380	GOLDEN AXE FR	369	PHELIOS	375		380		
		COLUMNS	375	HERZOG 2	375	PHANTASY STAR 2 ANGLAI	450	TATSUJIN FR	369		
		CURSE	375	HURRICANE 1943	390	RAMBO 3	299	THUNDERFORCE 2	369		



PC-ENGINE 1290F

PC ENGINE + 1 JEU	1290	NOUVEAU :		RADIO LEPUS SPECIAL	349	F1 TRIPLE BATTLE	390	PC KID	390	WORLD COURT TENNIS	340
SUPER GRAFX	2490	BATMAN	349	ROAD RUNNER	299	FORMATION FOOTBALL	349	PUZNIC	390	XEVIOUS	299
CD ROM UNIT	3990	DIE HARD	349	SHOW MOMOTARO	349	GALAGA 88	390	POWER DRIFT	390		
TURBO EXPRESS	NC	F1 CIRCUS	349	SUPER VOLLEYBALL	349	GUNHED	390	RASTAN SAGA 2	349		
PC SHUTTLE	1490	GONOLA SPEED	349	WORLD BEACH VOLLEY	299	HEAVY UNIT	390	SHINOBI	390		
JOYSTICK HORI	199	HELL EXPLORER	349	W-RING	349	LEGENDARY AXE	390	SIDE ARMS	390		
JOYSTICK BX	149	HONEY IN THE SKY II	349			MR HELI	450	SPACE HARRIER	290		
JOYSTICK WONTEC	399	IMAGE FIGHT	349	BLUE BLINK	340	NAXAT OPEN GOLF	390	SPACE INVADER	349	JEUX SG :	
XE 1 PRO JOYSTICK	699	KING OF SWORD II	349	CHASE HQ	390	NEW ZEALAND STORY	390	SPLATTER HOUSE	390	BATTLE ACE	390
ADAPTATEUR 2 JOUEURS	190	KLAX	349	DEVIL CRUSH	390	NINJA SPIRIT	349	SUPERSTAR SOLDIER	349	GHOULS AND GHOSTS	449
ADAPTATEUR 5 JOUEURS	290	OPERATION WOLF	349	DOWNLOAD	390	NINJA WARRIOR	390	TIGER ROAD	390	GRAND ZORK	390
		POWER LEAGUE BASEBALL	299	DRAGON SPIRIT	390	P 47	390	VIGILANTE	390		



SUPER GRAFX 2490F

SEGA 8 BITS

CONSOLE SEGA	749	FANTASY ZONE 1	99	WORLD GRAND PRIX	99		295	DOUBLE DRAGON	325	OPERATION WOLF	325	SPEELCASTER	325
MASTER SYSTEM PLUS	1049	GLOBAL DEFENCE	99			ASSAULT CITY	295	DOUBLE HAWK	325	PHANTASY STAR	395	TENNIS ACE	325
SUPER SYSTEM	1399	MAZE HUNTER 3D	99	AFTER BURNER	325	BASKET. KNIGHTMARE		DYNAMITE DUX	325	PSYCHO FOX	325	VIGILANTE	295
		POWERSTRIKE	99	ALEX KIDD			295	GHOSTBUSTER	295	R.C GRAND PRIX	325	WONDERBOY 1	285
JEUX		RESCUE MISSION	99	IN SHINOBI WORLD	325	BATTLE OUT RUN	325	GOLDEN AXE	325	R TYPE	325	WONDERBOY 2	295
ACTION FIGHTER	99	SCRAMBLE SPIRIT	99	ALEX KIDD	285	CALIFORNIA GAMES	295	GOLFAMANIA	295	RAMBO III	295	WONDERBOY 3	325
ALEX KIDD III	99	SECRET COMMAND	99	ALIEN SYNDROME	295	CHASE JQ	325	GOLVELLIUS	325	RASTAN	295	WORLD GAMES	285
BLADE EAGLE 3D	99	SUPER TENNIS	99	ALTERED BEAST	295	CHOPLIFTER	285	GREAT VOLLEY BALL	285	ROCKY	295	WORLD SOCCER	285
DEAD ANGLE	99	TEDDY BOY	99	AMERICAN BASEBALL	295	CLOUD MASTER	295	KUNG FU KID	265	SHINOBI	325	YS	395
ENDURO RACER	99	TRANSBOT	99	AMERICAN PRO FOOT		DEAD ANGLE	295	MIRACLE WARRIOR	395	SLAPSHOT	325		

NEO-GEO SNK 3850F

LA PLUS BELLE CONSOLE... CONSOLE NEO GEO SNK PERITEL	3850
GOLF	1990
MAHJONG	1990
BASEBALL	1990
MAGICIAN LORD	1990
NAM 1975	1990

REPRISE DES JEUX POUR L'ACHAT D'UN NEUF
CE MATERIEL EST IMPORTE.
NOTICE ETRANGERE.

LYNX 1490F

CONSOLE LYNX + CALIFORNIA GAMES + CABLE LIAISON 2	
LYNX + ALIMENTATION	1490
GAUNTLET	290
CALIFORNIA GAMES	290
GATES OF ZENDOCON	290
BLUE LIGHTNING	290
ELECTRO COP	290
CHIPS CHALLENGE	290



GAMEBOY 590F

CONSOLE GAMEBOY	590	SOLAR STRIKER	175
		NAVY BLUE	240
DOUBLE DRAGON	240	WORLD BOWLING	240
BOXING	240	PINBALL	240
HYPER LOAD RUNNER	240	SUPER MARIOLAND	175
MOTOR CROSS	240	VOLLEYBALL	240
SOCCER BOY	240	MICKEY MOUSE	240
POPEYE	240	ALLEYWAY	175
TENNIS	240	TETRIS	175
CHESS	240	BATMAN	175
SPACE INVADERS	240	KEN	240

NINTENDO 8 BITS NES

CONSOLE NINTENDO	690	GALAGA	330	ROBOT WARRIOR	360
		GHOST'N GOBLINS	330	RUSH'N ATTACK	360
JEUX :		GRADIUS	330	SIMON'S QUEST	390
ALPHA MISSION	330	IKARI WARRIOR	360	SOLOMON'S KEY	330
AIRWOLF	360	ICE HOCKEY	290	SECTION Z	360
COBRA TRIANGLE	360	LINK (ZELDA 2)	390	SOCCER	290
CASTLE VANIA	360	LIFE FORCE	360	SUPER MARIO 2	390
DRAGONBALL	360	LEGEND OF ZELDA	390	TRACK & FIELD 2	390
DONKEY KONG CLASSIC	290	MAGAMAN	360	TIGER HELI	330
FIGHTING GOLF	390	RYGAR	360	WIZARDS & WARRIORS	360

ATARI 2600

BATTLE ZONE	120	GALAXIAN	120	POLE POSITION	120
BOXING	149	GRAND PRIX	125	ROAD RUNNER	160
CALIFORNIA GAMES	190	ICE HOCKEY	125	REALSPORT SOCCER	120
DARK CHAMBER	149	KUNG FU MASTER	180	REALSPORT TENNIS	120
DECATHLON	190	MARIO BROS	149	RIVER RAID 2	179
DIG DUG	130	MEGAMANIA	110	SECRET QUEST	169
DOUBLE DRAGON	190	MIDNIGHT MAGIC	120	SOLARIS	130
DRAGSTER	110	MOON PATROL	120	SUMMER GAMES	180
F14 TOMCAT	190	PINBALL	110	VOLLEYBALL	120
GHOSTBUSTER	140	PHOENIX	140	WINTER GAMES	180

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE
à adresser exclusivement à :
COCONUT
13, bd Voltaire
75011 PARIS
tél: (1) 43.38.79.65

COCONUT INFORMATIQUE

NOM ______
ADRESSE ______
VILLE ______ CODE POSTAL ______
Tél ______
N° Carte Bleue ______ Date d'expiration __/__
Signature: ______

TITRES	CONSOLE	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage .... +15F
* TOTAL à payer : ....

Réglement : je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat -lettre ☐ CB

Ti 83

AGENCE CM 67 64 90 04 MONTPELLIER

The Colonel's Bequest

Une aventure policière avec interrogatoires et cadavres à gogo qui plaira aux nombreux fanatiques du genre.

aventure animée : type
18 : intérêt
★★★★ : graphisme
★★ : animation
★★★★ : bruitages
anglais : langue
D : prix



Le colonel Henri Dijon vient de signer son testament. Réunie sur une île déserte, sa famille partage les derniers moments de sa vie. C'est au soir de votre première journée en ce lieu sinistre que vous découvrirez votre premier cadavre. Pas de panique, ce n'est pas le dernier ! Superbe aventure policière dont l'ambiance « temps réel » passionnera tout les fanas de Sierra, *The Colonel's Bequest* ouvre un paysage vaste et varié et met en scène des personnages étranges. Il faudra observer tous les recoins de la maison, interroger tout le monde et prendre en note la moindre remarque. Les graphismes de cette version *Amiga* sont du même niveau que ceux de la version *PC* (CF *Tilt* n° 77), c'est-à-dire convenables mais pas trop fouillé (Sierra oblige). L'animation des personnages est lente sur *Amiga*. La bande en revanche est plus intéressante et colle particulièrement bien au différents coups de théâtre de l'aventure. On ne peut malheureusement pas en dire autant du maniement du programme. Changement de disquette, lecture du disque à chaque page écran, c'est long... Un très bon soft malgré tout (disquette Sierra pour *Amiga* 1 mega minimum). Olivier Hautefeuille

Loom

Le pouvoir de la magie contre les forces obscures du Mal : un thème souvent traité mais qui marche bien.

aventure animée : type
16 : intérêt
★★★★★ : graphisme
★★★★★ : animation
★★★★ : bruitages
C : prix



Heureux possesseurs d'*Atari ST* et d'*Amiga*, vous allez enfin pouvoir vous plonger avec délice dans le monde envoûtant de *Loom* (testé dans le n° 78 de *Tilt*). Dernier survivant de la Guilde des tisserands aux étonnants pouvoirs magiques, vous allez entreprendre un long périple pour contrer les forces du mal qui veulent rompre l'harmonie de l'univers. Vous côtoierez les membres des autres guildes et apprendrez peu à peu votre art magique. L'univers est très varié et la mise en image particulièrement réussie. Les changements fréquents de plan dynamisent l'histoire, et de nombreux intermèdes animés et sonorisés renforcent l'ambiance. Si l'ergonomie est au-dessus de tout reproche (tout se joue à la souris), l'interactivité n'est pas parfaite. On se contente de cliquer sur les personnages ou de lancer un sort adéquat pour les faire réagir. De plus, quelques invraisemblances nuisent à l'originalité du scénario. *Loom* n'en demeure pas moins un logiciel dont on ne se lasse pas. La traduction française est excellente, ce qui ne gâche rien. Les deux versions présentées sont identiques (disquettes LucasFilm pour *Atari ST* et *Amiga*). Jacques Harbonn



Secret of the Silver Blades

Un jeu de rôle difficile pour les aficionados des *Donjons et Dragons*. Les novices devront trouver autre chose !

jeu de rôle : type
14 : intérêt
★★★ : graphisme
★ : animation
★ : bruitages
anglais : langue
C : prix

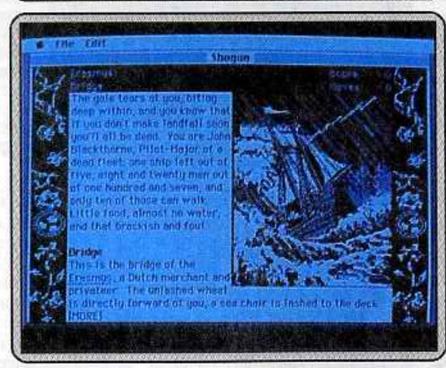


Fidèle à sa réputation, la société SSI signe une fois de plus ici un jeu de rôle classique et très complet. La mise en place graphique de ce soft ouvre les multiples fenêtres que connaissent bien les amateurs du genre. Maniée à la souris, au joystick ou au clavier, l'équipe avance dans un décor 3D bien orienté mais dénué de tout détail. Toujours à la souris, le joueur sélectionne diverses actions. Les déplacements s'effectuent en cliquant à même l'écran. Pour le reste, la collecte d'objet, la vente et l'achat d'armes, etc., il faut pointer des icônes « texte » en bas du tableau. Si le scénario de cette aventure est riche de rebondissements, il faut vraiment être un passionné des *Donjons et dragons* pour « accrocher ». En effet, le joueur novice va vite souffrir de l'absence de traduction des textes en français, de la trop grande pauvreté des graphismes, des animations ou des bruitages. Signalons que ces derniers utilisent les cartes sonores. Mais une fois de plus, le résultat est sur ce point très décevant. Seules quelques musiques simplistes sortent des hauts parleurs. Les bruitages de combats se cantonnent au son interne du *PC*. Dommage (disquette SSI pour *PC*) Olivier Hautefeuille

Shogun

Les graphismes de ce jeu au parfum d'exotisme sont magnifiques. Dommage que l'aventure soit en mode texte !

aventure texte/graphisme : type
17 : intérêt
★★★★★ : graphisme
– : animation
– : bruitages
anglais : langue
E : prix

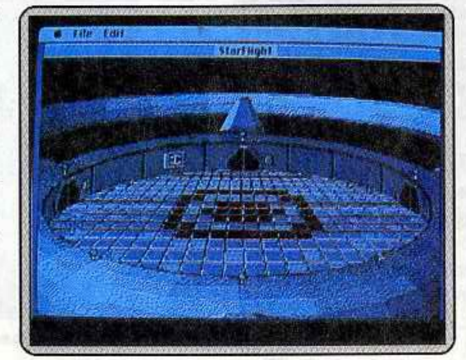


Les jeux inspirés de livres à succès donnent souvent d'excellents résultats. *Shogun*, tiré du best-seller de James Clavel, ne fait pas exception à la règle. Vous tenez le rôle de John Blackthorn, un capitaine hollandais chargé d'établir des relations commerciales avec le Japon. Mais pour l'instant, une tâche plus immédiate vous préoccupe. Décimée par la tempête et le manque de nourriture, votre flotte est en capilotade. Il ne vous reste plus qu'un bateau sur cinq et seuls dix hommes d'équipage peuvent encore tenir debout. Une fois échoué sur la côte japonaise, la situation ne s'arrangera pas puisque vous débarquerez au beau milieu d'une lutte de pouvoir entre deux clans rivaux pour le titre de Shogun (le shogun, chef militaire suprême, avait des pouvoirs infiniment plus étendus que ceux de l'empereur). Malgré la présence de superbes graphismes (en couleur sur *Mac II*), l'aventure se déroule essentiellement en mode texte. Un magnifique jeu d'aventure que nous recommandons aux amateurs, pour peu qu'ils maîtrisent bien l'anglais. Mais ne traînez pas trop, car l'éditeur est en faillite et bientôt ce jeu sera introuvable (disquette Infocom pour *Macintosh*). Olivier Scamps

Starflight

Une grande saga spatiale où la clé de l'énigme vient de l'exploration. Graphismes sobres mais enquête passionnante !

exploration spatiale : type
16 : intérêt
★★★ : graphisme
★★★ : animation
★ : bruitages
anglais : langue
C : prix



En l'an 4620, les Arthiens, derniers descendants des humains, sont menacés. Le soleil le plus proche est en effet sur le point d'exploser, détruisant toute vie. Vous voilà donc chargé de trouver des planètes colonisables. Dans un premier temps, vous recrutez les membres de votre équipage en dosant intelligemment les différentes espèces. Pensez ensuite à gagner l'argent nécessaire pour améliorer les capacités de votre vaisseau et de vos hommes. Deux moyens pour cela : collecter des objets facilement revendables (minerais, antiquités ou technologies nouvelles) ou s'adonner au piratage. Une fois opérationnel, vous pourrez vous atteler à l'exploration de l'univers. Ce soft-culte a ses détracteurs qui lui reprochent l'indigence de sa réalisation, il est vrai que, tant au niveau graphique que sonore, *Starflight* pourrait difficilement être plus sommaire. Mais on l'oublie dès que l'on rentre un peu dans le jeu. Le scénario est en effet si passionnant et l'univers si vaste (600 planètes) qu'on s'investit dans la quête pendant des nuits entières. Un soft immanquable pour les amateurs de stratégie. En couleur sur *Mac II* (disquette Electronic Arts pour *Macintosh*). Olivier Scamps



06 -**ESPACE SORBONNE** 22,rue Masséna 06000 **Nice** 93.88.31.32
06 -**GAME'S** 67, Bd du Marechal Juin 06800 **Cagnes s/ Mer** 93.22.55.21
13 -**C.I.M** 59, Bd Jean Mermoz Immeuble Le Versailles 13007 **Marignane** 42.77.73.70
13 -**DIGITAL DREAM** 1, rue Dragon 13006 **Marseille** 91.81.26.44
13 -**MEGASTORE** 75, rue ST Férreol 13006 **Marseille** 91.55.55.00
13 -**BIRD'S** 58, Boulevard Baille 13006 **Marseille** 91.78.08.25
13 -**CARREFOUR** Avenue Pierre Mérimée 13014 **Marseille** 91.98.90.07
13 -**DELTA LOISIRS** 84, Avenue Cantini 13272 **Marseille** 91.79.91.15
13 -**C.B.I** 6, Rue Mazarine 13100 **Aix en Provence** 42.27.00.40
13 -**CARREFOUR VITROLLES** RN 113 Quartier Griffon 13127 **Vitrolles** 42.75.82.00
13 -**AUCHAN AUBAGNE** Route de Gemenes 13400 **Aubagne** 42.82.90.25
20 -**BLANC MUSIQUE** 6, rue Stephanopoli 20000 **Ajaccio** 95.21.07.62
26-**ETS JOLIVET** 113,rue P.Julien 26200 **Montélimar** 75.51.05.74
27 -**LABYRINTH** 13, rue du quai 27400 **Louviers** 32.40.28.61
27 -**CHIC CHIC VIDEO** C.C La Rocade 27500 **Pont Audemer** 32.41.36.08
33 -**MEGASTORE BORDEAUX** Place Gambetta 33000 **Bordeaux** 56.51.10.98
34 -**COCONUT** C.C Le Triangle Niveau Bas 34000 **Montpellier** 67.58.58.88
34 -**SORO** 8/9 rue Fourrier 34500 **Beziers** 67.28.40.56
35 -**RALLY RENNES** route de ST Malo 35760 **Saint Grégoire** 99.59.21.51
38 -**COCONUT** 8, Cours Berriat 38000 **Grenoble** 76.50.99.41
42 -**MICROSPOT** 56, rue du 11 Novembre 42100 **ST Etienne** 77.33.12.52
48 -**TROPIC** 06, Rue Chaptal 48000 **Mende** 66.65.05.41
56 -**LA BOUQUINERIE** 7, rue du Port 56100 **Lorient** 97.21.26.12
59 - **DIGIT CENTER** C.C V2 59650 **Villeneuve D'Ascq** 20.47.44.23
60 -**MAJUSCULE BEAUVAIS** 20, rue ST Pierre 60000 **Beauvais** 44.45.50.50
60 -**QUENEULTE** 22, rue de la République 60105 **Creil** 44.25.04.26
62 -**MAJUSCULE DUMINY** 48, rue Faidherbe 62200 **Boulogne/Mer** 21.87.43.44
63 -**NEYRIAL** 1, Cours Sablon 63800 **Clermont Ferrand** 73.93.94.38
64 -**BASE 4** 11, rue Samonzet 64000 **Pau** 59.83.78.78
67 -**RADIO TELE PHILIPS** 100, Grande Rue 67100 **Saverne** 88.91.14.39
68 -**HYPERMEDIA Mulhouse** 17, rue Jean Monet 68100 **Wittenheim** 89.50.35.30
68 -**CORA HYPER DORNACH** 258, rue de Belfort 68200 **Mulhouse** 89.59.55.00
69 -**GENERAL VIDEO** 39/41, rue Paul Chenavard 69001 **Lyon** 72.00.96.96
69 -**MAJUSCULE LYON** 7, Cours Gambetta 69003 **Lyon** 78.60.33.60
69 -**AUCHAN ST PRIEST** ZAC du Champs du Port 69800 **St Priest** 78.41.**81.18**
74 -**NEURONES BOUTIQUE** 11, rue de la Préfecture 74000 **Annecy** 50.51.58.70
74 -**TEMPS X** Galerie Royal Center 74000 **Annecy** 50.45.46.19
75 -**MEGASTORE** 52/60 Avenue des Champs Elysées 75008 **Paris** (1)40.74.06.48
75 -**GENERAL VIDEO** 10, Bd de Strasbourg 75010 **Paris** (1)42.06.50.50
75 -**COCONUT** 13,Bd Voltaire 75011 **Paris** (1)43.55.63.00
75 -**COCONUT** 41, Avenue de La Grande Armée 75016 **Paris** (1)45.00.69.68
75 -**SHOOT AGAIN** 145, rue de Flandres 75019 **Paris** (1)40.38.02.38
76 -**UNIVERS INFORMATIQUE** 21, Rue de Verdun 76600 **Le Havre** 35.24.20.93
77 -**HYPERMEDIA** C.C Les Villiers 77195 **Dammarie Les Lys** 64.87.64.87
78 -**AUCHAN PLAISIR** Chemin départemental 161 78370 **Plaisir** 30.55.80.35
84 -**AUCHAN AVIGNON** RN 542 ZAC du ST Tronquet 84130 **Le Pontet** 90.23.20.20
84 -**BOULANGER AVIGNON** C.C Auchan 84130 **Le Pontet** 90.31.46.38
86 -**MAJUSCULE** 3, bis rue de L'Eperon 86000 **Poitiers** 49.41.05.53
91-**MAJUSCULE** C.C Art de Vivre rue J. Cocteau 91100 **Corbeil** 64.96.94.62
92 -**HAZARDOUS AREA** 6, rue d'Aguesseau 92100 Boulogne Billancourt (1)48.25.39.83
92 -**AUCHAN LA DEFENSE** C.C Les 4 Temps 92800 **Puteaux** (1)47.76.43.03
95 -**MAJUSCULE** C.C Art de Vivre rue du Bas Noyer 95160 **Eragny (ouverture nov.)**
95 -**CONTINENT ST BRICE** avenue Robert Shuman 95350 **St Brice La Forêt** 39.92.66.83
-

CHAQUE JOUR DE NOUVELLES BOUTIQUES PC ENGINE

CONTACTEZ LA HOT LINE POUR CONNAITRE LA BOUTIQUE PC ENGINE DE VOTRE VILLE

HOT LINE PC ENGINE: (16)99.08.95.72 DISTRIBUTEUR: GIS (16)99.08.90.88

IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR: SODIPENG (16)99.08.89.41



Message in a bottle

ANONYME

Cher Jerome the Zoid, il n'y a rien dans la chambre de Lucy, aucun personnage à éviter. Quoi que tu fasses, tu seras prisonnier. Sache enfin qu'il n'y a pas de questionnaire à la fin **d'Operation Stealth.**

*Il semble que beaucoup d'aventuriers n'ont pas encore pu entrer dans le complexe d'***Infestation.** *Je veux leur communiquer, par radio interstellaire, la façon de s'y prendre : mettre le menu en marche, voler tout droit, à un moment vous survolerez l'entrée du complexe (il s'agit du téléporteur). Après avoir dépassé de quelques mètres l'entrée, vous apercevez furtivement sur la droite un terminal de réseau, tournez dans sa direction. Posez-vous alors à côté du terminal, placez vous en face de celui-ci, appuyer sur la touche F2, tapez au clavier le code (Hé oui !)... Salut !!!*

Mais non, c'est une blague, tapez Kal Solar, *et appuyer de nouveau sur F2. Tournez entre 275° et 280° (activez la touche numérique de navigation), volez jusqu'à apercevoir à nouveau le téléporteur. Posez-vous alors et dirigez-vous dans le sens des flèches clignotantes sur le sol...*

Pour tous ceux qui veulent des vies infinies sur **Xenon Megablast,** *bonne nouvelle :j'ai réussi sans elles. Tchao !!!*

ARNAUD

Je voudrais savoir comment déplacer les murs et le colonnes amovibles dans **Bloodwych.** *Est-ce possible d'acheter des objets ou des armes inscrits sur les manuscrits se trouvant sur les murs ?*

D'avance, je vous remercie.

MICHEL

Dans **Massacre** *quel est le code qui permet de continuer sans se faire écraser par les crânes, ou de faire connaissance avec le démon, je craque !!! Je voudrais aussi des vies infinies dans « Ninja Mission » et « Mousse Strap ». Merci.*

TC2

Pour passer les niveaux de **Dragon Ninja** *sur C 64. Pressez en même temps : F1, F3, F5, F7.*

P.S. : Salut à Fred !

AMIGA-GA

Dans **Police Quest II,** *où trouve-t-on le casque pour se protéger les oreilles, et comment sortir du parking avec la voiture de service ?*

Dans **Colorado,** *où est le bébé ?*

Et enfin, dans **Operation Stealth** *que doit-on faire dans le bureau du président.*

Merci pour toutes les réponses, salut à tout les Tiltiens.

LE RAT DU CHAOS

Pour avoir des vies infinies dans **New Zealand Story,** *tapez le mot* Fluffy, *il permet aussi changer de tableau, si l'on appuie sur* Return.

Réponse à Julien, pour passer l'anémone de mer, il suffit d'aller au milieu du tronc ; pour vaincre la baleine, tuer tous les ennemis se trou vant sur le parcours emprunté, puis prendre une bombe et tirer dans le trou situé au dessus de la baleine.

YANN

Salut à vous, Tilt boys et girls. Je viens de trouver les réponses aux questions dans le **Manoir de Mortevielle** *sur PC. Les voici : Naturellement, Antre, Recherches historiques, Salle à manger, Un parchemin, Trois parchemins, Dix personnes, Murielle, Guy et pour finir, Séo.*

Dans **Operation Wolf,** *en piste 7, secteur 05 et adresse 03A1 remplacer le 3D trouvé par 00. Sur la même piste, même secteur et adresse 03B6 changer le 3D par 00. Une fois ces deux octets modifiés, vous pouvez jouer avec des munitions et des grenades à l'infini.*

Dans **Spherical,** *tapez le code illuminatus, et vous serez invincible et en appuyant sur les flèches, vous passerez un tableau ou vous reculerez d'un tableau.*

Salut et au mois prochain.

JÉROME THE ZOID

Pour les possesseurs d'Amiga, dans **Sim City,** *tapez en shiftant Fund, vous aurez 10 000 dollars en plus. Vous pouvez recommencer l'opération autant que vous le désirez. Dans* **Jumping Jack Son,** *des vies infinies ? Oui ! Cherchez 52 3900 00 et remplacez 5339 par 60 04, mais calculez le checksum. Toujours dans Sim City, éditez le fichier de sauvegarde et allez à l'Offset $0C20 ? Remplacez FFFF par FFFFFF et vive le million d'habitants (sur ST).*

Dans **Maupiti,** *dans le puits, cherchez une pierre avec une petite croix, pratiquement aux alentours des barreaux, à droite. Appuyez ! miracle ça marche ! Tournez l'aquarium de la chambre de Marie et... Allez dans la chambre d'Anita. Vers 9 h PM et fouillez le pot de fer, allez ensuite au rendez-vous. Dans la cabine de Bob, fouillez dans l'armoire ou il n'y a « rien » et une question de plus !*

A moi maintenant, dans **Maupiti,** *que faire dans la chambre de Lucie ? Y-a-t-il une cache dans les chambres et cabines suivantes : Chris, Lucie, Anton ?*

Dans les endroits suivants : embarcadère, bassin, grotte (Maguy), grotte (puits), salle des machines, cale de bamboo, pourriez-vous me donner la listez des questions, ainsi que les personnes qui nous donnent des renseignements précieux ? Ou trouve-t-on le livre les Forbans. Comment déchiffrer les messages trouvés ici et là. Enfin, à quand la solution complète de **Maupiti** *et du* **Manoir** *?*

LAW

Pour Patrice, dans **Maupiti Island,** *pour lire les inscriptions de la statue (utilisez les jumelles) et, dans la grotte, utilisez un miroir sur l'écran, notez les inscriptions en tenant compte de l'espacement, puis mélangez les mots jusqu'à former un texte. A propos connaissez-vous la signification de : je ne suis pas doué en espagnol ?*

Toujours dans Maupiti, *dans la chambre de Roy, appuyez puis tournez son portemanteau. Dans la poche du ciré de Bruce : un mouchoir ; dans la chambre de Bob, sur l'étagère à linge, une lettre de la dame en noir. Devant chez Juste, un poignard, dans son poêle, une perruque.*

Maintenant, qui peut me dire comment trouver les deux livres, Les Echecs, *et les* Forbans *?*

Comment ouvrir la bibliothèque, et l'écrin de Marie.

Que faire dans le puits avec les bénitiers et après avoir ouvert le piano ? Dans **Larry III** *ou trouver le* Land Deed, *comment obtenir la key card pour Fat City ? Comment entrer dans le bureau gardé ? Comment prendre l'ascenseur ? comment entrer dans la boîte de strip et enfin, comment contrôler Patti ? J'attends Patti dans le salon, mais elle ne vient pas, que faire ? Merci à tous...*

ANONYME II

Hello, dans **Tennis Cup** *sur* CPC, *est-ce normal que je n'ai, ni le mode championnat, ni la possibilité de jouer en double et en coupe Davis ? J'aimerais aussi avoir des vies infinies dans* **Escape From The Planet** *et* **Storbord.** *Merci d'avance.*

TITI

Dans **Police Quest I,** *comment et où prendre le poster (phrase à écrire please !), le* No Bail Warrant, *et les autres preuves pour le tueur ? Faut-il dire quelque chose au gardien de prison ? Merci.*

Pour l'anonyme du 2 mai, dans **Rocket Ranger,** *les cinq pièces changent constamment de place, mais jette un coup d'œil en Afrique de l'Ouest, dans le Mideast, au Canada, au Nigéria, au Kenya, en Angleterre, en Espagne, en Italie et éventuellement en Arabie et en Colombie.*

Le zeppelin se trouve dans l'Atlantique. Si tu veux l'intercepter, il faut y aller dès le commencement du jeu et partir des U.S.A. USA-Atlantique = 0-23.

Dans **King's Quest 3,** *comment et où trouver :* Dough, amber *et* magic stone, magic wand, brass key, shovel, treasure chest, magic map. *Comment ouvrir le livre de sorcellerie et comment faire les potions magiques ? Comment tuer l'aigle et l'araignée, que faut-il dire aux Marins ?*

Un dernier petit truc : pour **Afterburner,** *pendant une pause, tapez* Thunderblade. *Dès lors : G = Missiles supplémentaires, T = Recharger les missiles, N = Vies supplémentaires... Merci beaucoup.*

SUPER MAC BOY

Pour Mateito et Desesperado du n° 81. Dans **Déjà Vu :** *pour entrer chez le Dr. Brody et dans le bureau qui se trouve dans le même immeuble, il faut utiliser la même clé ! Voici comment trouver cette clé : allez au 1212 West End St, insérez votre carte dans la fente pour prendre l'ascenceur, regardez le bout de papier sur la cheminée et allez à l'adresse indiquée. Entrez dans la maison à coup de revolver. Prenez la clé dans la table de nuit, retournez à l'adresse du Dr Brody et ouvrez sa porte. Pour le bureau, il faut tirer sur la fenêtre de la porte avant d'entrée (pour tuer l'homme à la mitraillette). Pourquoi délivreriez-vous la femme dans le coffre ? Injectez lui seulement du sodium pentathol pour la faire*

parler. Chez le Dr Brody, il faut prendre l'antidote à votre maladie (cherchez dans ses fichiers quel est le bon). J'espère que vous avez la seringue...
Pour Alan the Exterminator qui lutte dans **Hero's Quest,** donne des pommes à l'ogre (tu les trouveras chez le centaure, en ville).
Pour Sierra Challenger, toujours dans Hero's Quest on ne peut pas tuer l'Antwerp, il faut être plus rapide que lui. Pour le château, tu ne dois pas avoir à chercher longtemps, ou bien tu ne parles pas du même château, car il suffit de demander au garde « Open door, please... Thank you ».
Dans **Sim City** sur Mac, pour avoir de l'argent, il suffit de faire apparaître le budget au moment où janvier apparaît, puis de mettre les taxes à 20 %. Quand le budget apparaîtra automatiquement, le remettre à 0 %. Regardez dans le tableau d'évaluation, les habitants n'y verront que du feu !
Maintenant, mes questions : dans Sim City donnez-moi un truc pour avoir plus d'argent et pour faire passer les années plus vite.
Dans **Shadow Gate** que faut-il faire dans le deuxième château, après le pont de feu et le cyclope ?
Dans **Colony,** j'arrive au réacteur de la base, mais comment faire après ? Merci à Tilt et à tous !

MAVERICK

Je cherche désespérément des vies infinies, pokes et astuces dans **Rick Dangerous, Twin World** et **Stormlord.** Comment se débarasser du dragon au dernier niveau de **Chambers of Shaolin ?**
Dans **F18 Interceptor,** comment finir la mission 4, après avoir supprimé les deux Mig 29 et les deux fils ?
Encore une petite question, et puis c'est fini ! Dans **Carrier Command,** comment se débarasser des avions ennemis, protégeant les îles à conquérir ?. Et enfin, pour votre gouverne, dans **Battle Squadron,** pressez the right mouse button. Résultat ? Des vies à l'infini. Merci d'avance.

JUJU ST

Dans **Mindwinter,** une solution pour gagner... rendez-vous au garage le plus proche et cherchez une motoneige. Procurez-vous ensuite, dans un « magazine », de la dynamite, cinq au moins ! Dirigez-vous vers le quartier général ennemi, en vous déplaçant sur les parties vertes de la carte. Une fois arrivé, faites sauter tous les bâtiments au sud-est du QG. C'est tout !!!
Si l'un d'entre vous a du temps infini pour **Windsurf Willy,** des vies infinies pour **Bubble Bobble** et **New Zeland Story,** qu'il se manifeste vite, et ceci avant que toutes mes disquettes ne passent par la fenêtre.
Pour Virginie, dans **Batman,** au premier niveau, il ne faut rien faire de tout ça, il te suffit de trouver le joker, pour le voir tomber dans la cuve d'acide.
Et pour toi, Gwenaelle, qui te bat dans **Indy,** sers-toi, pour passer le château, de la corde comme d'un fouet.

BERTRAND

Quelques astuces pour **Back to the Future II** sur PC : N'essayez pas de combattre le vieux Biff au premier niveau, je vous conseille même de l'éviter ainsi que les bouches d'égouts, les fissures, les vélos, les voitures, et les enfants.
Priorité aux bouteilles de Pepsi, des points à gagner !
Attention, quand vous passez près d'une voiture, maintenez appuyée la touche « Fire », et vous ferez un superbe saut.
A la fin du niveau, vous avez à traverser un plan d'eau. Allez-y plein gaz, sur votre hover board, sans vous y arrêtez.
A moi, comment passer l'homme au fusil à la fin du troisième niveau ? Merci d'avance.

XAVI

Dans **Codename : Iceman,** comment ouvrir le compartiment dans le Briefcase, pour prendre des ordres ? Merci d'avance à tous.

ANONYME III

A l'aide !!! Dans **Le Manoir de Mortevielle,** où se trouve la boule, sur laquelle il faut poser la bague ? Comment visiter la chambre d'Ida ?
Pour ceux qui veulent des vies infinies sur ST, dans **Tetris :** tapez VODICANP pendant la page de présentation, puis tapez : ESC (cube bleu), Alt gauche (rectangle rouge), F9 et SHIFT simultanément, (T rose), F8 et SHIFT (T jaune), F1 et SHIFT (deux carrés verts reliés à leurs extrémités), F2 et SHIFT (deux carrés ▶

bleus reliés à leurs extrémités). Pour **Klax,** tapez 4 et allez directement au niveau 100 ! Merci.

OLINDY

A tous les aventuriers et turières ! Dans **Ultima VI,** vous devez savoir que le Serpent's Hold est une véritable mine d'or. On y trouve armes et armures, et je sais même que l'on peut vendre ou acheter des armes aux marchands. Mais j'ai un problème...

Comment ouvrir les coffres et les portes fermées grâce à la magie ? De plus, ou sont les plans de la montgolfière, permettant d'atteindre l'île de l'Avatar ? Enfin, où se trouvent les anneaux rouges, vertes, jaunes ? Merci à tous ceux qui m'aideront et bonne chance !!!

STEVE

Pour tous ceux qui sont en difficulté dans **Space Quest 3,** voilà la solution à tous vos petits problèmes. Après avoir pris le réacteur, va au vaisseau, qui se trouve dans la tête du robot. En chemin, prends le câble qui se trouve dans le tunnel. Dépose l'échelle contre le vaisseau, pour pouvoir y pénétrer. Grimpe, ouvre le couvercle et le tour est joué. Pour pouvoir t'asseoir aux commandes du vaisseau, dépose le réacteur et le câble.

Dans **Leisure Suit Larry 2,** pour ne pas se faire attraper par les agents soviétiques, il serait astucieux de se vêtir d'un bikini, de se munir d'un savon, trouvé dans l'appartement...

Dans **Ghosbusters 2,** quel chemin faut-il prendre pour arriver aux muses ?

Et enfin, dans **Police Quest 2,** comment mon associé doit il agir pour s'emparer du téléphone, dans l'aéroport, afin de partir à la poursuite de Bens.

Je vous remercie d'avance.

BOTTLEMAN

Réponse à Frappadingue. Dans **Chaos Strikes Back,** il te suffit de placer un miroir ou une fiole vide devant l'œil et, comme par enchantement, la trappe se refermera !

Pour ma part, toujours dans CSB, j'aimerais savoir où se cache la clé émeraude, celle qui donne l'accès au dernier corbum ? L'oracle me suggère de la chercher derrière un mur fictif du passage ROS, mais impossible de mettre la main dessus. A l'aide !!!

THE MAN HUNTER

Message pour YTB. Pour avoir des vies infinies dans **Weird :** chercher 46 68 00 1E 68 00 1E 6B 0C 61 00 et remplacer par 31 7C 00 05 00 12 4E 75.

Vous désirez avoir des crédits dans **Sim City ?** Rien de plus facile ! Pour commencer le jeu avec 3 millions de dollars, sauvegardez la partie en cours, puis cherchez dans le fichier de sauvegarde l'offset 0C20. Sur la colonne ASCII de droite, tapez 999 aux endroits qui correspondent à ces trois octets.

Vous qui attendez la solution pour transformer vos héros de **Dungeon Master** en super héros **Dungeon Dat...** N'attendez plus ! Cherchez 01 24 01 30 ; 03 00 02 21 ; 02 16 02 16 ; 04 2C 03 08 et remplacez ces séquences par AA 22 AA 22 AA 22, sautez trois octets, écrivez 31 AD 99, passez un octet, puis 32 AC 99.

Dans le Hall of Champion choisissez Iaido, Linflas, Stamm et Tiggy. Réincarnez-les. Cela fonctionne aussi dans **Strikes Back** (utilisez CBS utility disk).

Pour Nicolas, voici la solution de **Manhunter II :** tout au début du jeu, prends la carte d'identité et le Mad, sous le vaisseau. Utilise ces derniers, choisis ensuite l'info et tape le nom inscrit sur la carte d'identité « Peter Brown ». Choisis Exit et utilise le Tracker. Il te faut suivre l'homme jusqu'à la fontaine, puis changer de « cible » au port.

Dirige-toi ensuite sur l'appartement de Manhunter, prends le tissu dans le tiroir et jette un œil à la fenêtre, sans oublier de le récupérer, deux cela fait toujours mieux ! Sors et va jusqu'à la banque, entre dans le bureau, prends le journal et le morceau de papier. Regarde un cadavre !!! et un nom sur une porte.

Bien sûr, une ruse de coyote te permettra de déchiffrer le message, inscrit sur une vitre. A l'envers, c'est illisible, mais à l'endroit... TAD TIMOV. Utilise le Mad pour avoir l'adresse de ce dernier, sort de la banque, va à gauche et regarde le cadavre. Prends le croc et le ticket, et rends-toi au Ferry Building. Lis l'affiche, et va au port.

Une fois les robots passés, lis le message posé sur la table (retiens Zac et Mic). Prends le maillet, sors, et va à la fontaine.

Débrouille-toi pour rentrer dans le tuyau, et une fois à l'intérieur, élimine les « sales bêtes ».

Après, et seulement après, tu rencontreras un cadavre de mutant. Empare-toi du flocon et du permis de conduire (au nom de Stone). Essaye « Mic Stone » sur le Mad. Rends-toi ensuite chez Tad Timov. Après l'agression du chien, promène-toi sous le pont, près du tunnel et dans Hide Street Pier.

Tu te feras de nouveau attaquer... Mais heureusement, cette fois, c'est un mutant ! Un message apparaît. Tape alors Tad timov et Mic stone. Au deuxième jour, sélectionne Tracker, suis le Target jusqu'au temple. Clique sur le second target et suis-le jusqu'à la laverie.

Resélectionne Tracker et suis-le chez le médecin. Quand le Tracker s'éteint, va au Câble Car Barn, suis-le de nouveau, jusqu'à la boîte de nuit. Va au pont 5, fouille de fond en comble le bateau, prends la muselière sur le mutant et batifole quelques peu avec le « croc ». Retourne chez Tad Timov, et musèle le chien. Prends l'appareil photo et regarde le tableau (note le motif aux trois petits traits). Du côté du temple, tu devras prendre la ruelle, afin de rencontrer le vieil homme.

Tu trouveras ensuite des pots. L'un d'eux dévoile les motifs déjà vus sur le tableau. Un break, enfin, pour te reposer de toutes tes émotions. Tu prendras quelques pincées et fumeras la pipe avec le vieil homme. Celle-ci contenait des substances quelques peu hallucinogènes, mais ne t'inquiètes pas, tu t'en remettras. Le vieil homme t'offre alors une statue nommée Heaven. Frotte-la avec un chiffon et tu auras une hallucination ! (ça rime). Quand ton tour sera venu, prends le parchemin, derrière le grand prêtre et saute par la fenêtre.

Tu te dirigeras ensuite vers la Transamérica Pyramid. Prends la mitraillette, contourne le robot et sauve le Chinois. Bon ! je crois t'avoir déjà assez aidé, mais sache qu'à cet instant, tu n'auras remporté que 40 % du jeu. Un conseil accroche toi et bonne chance.

A mon tour : Dans **Dungeon Master,** comment passer les trois portes, juste après The Riddle Room ?.

Dans **Police Quest II,** quelle est la combinaison du Locker room de Larry Bonds, au commissariat ? Merci d'avance.

EL DAVIDOS AMIGOS

Salut à tous ! Pour Mister PC, je n'ai pas de vies infinies dans **Arkanoid,** mais si tu tapes « PBRAIN », sur le tableau des scores, tu recommenceras là où tu as perdu.

Dans **Dragon II,** il suffit de lancer PC TOOLS, éditer le fichier Dragon, EXE et de remplacer 83 2E A8 5D 01 par EB 03 A8 5D 01. J'en ai fini avec ton cas, passons à Paccolo, dans **Xenon II.** Pour avoir des vies infinies, il te suffit d'éditer le fichier Xenon II. EXE avec PC TOOLS et de remplacer FF OE BO 91 74 35 par 90 90 90 90 90 90. Autre chose, si tu veux l'invincibilité de ton vaisseau, édite, toujours avec PC TOOLS, le fichier X25PR. DAT et édite la séquence 13 08 33 08 53 47. Remplace alors 33 par DD.

Pour ma part, sur PC, je cherche des ruses pour **Barbarian II, Budokkan.** A que je suis content de vous avoir écrit, et salut !!!

ATARIBOY

Dans **Nil Dieu Vivant,** je ne peux prendre qu'un seul chargement de bois sur le bateau. Peut-on en emporter plus d'un ?

Où utiliser l'arcade de purification ? Et enfin, quel intérêt aurais-je à amadouer les dieux ?

Help, j'ai besoin de pokes, pour **Sim City, Colorado, Impossamole, Asterix.**

AMIE-GETTY

Pour Sir Priest, dans **Indiana.** Si tu donnes ton tableau au garde qui surveille le couloir menant à la collection de tableaux, où se trouve également le coffre-fort, le colonel Vogel inscrira la combinaison, au dos du laisser-passer. Tu auras ainsi l'occasion de voir si le tableau du Graal, gardé dans ce coffre, est lumineux ou pas. Pour passer les barrages, tu dois te battre avec le plus faible des gardes, proposer de l'argent à celui qui l'acceptera, puis parler du changement d'uniforme à celui qui te parle du capitaine Klein. En rejouant la partie, j'ai dû passer quatre barrages. Dur, dur !!! A toi de choisir les bonnes phrases.

BJ ATARI GAMES 1 WORKS

Salut à tous les Ataristes, et à tous les autres, j'ai un problème sur les **Voyageurs du temps.** Au début, après l'échafaudage, dans le hall, que fait-on pour passer à la suite ? Pitiééé ! Répondez-moaaa ! Grouillez-vous, sans rire. Je cherche aussi des vies infinies pour **Rainbow Island** et pour **Storm Trooper** ! Bye !

ANONYME IV

Sur **Bloodwich,** je suis quelque peu ennuyé, car au 1er étage de The Tower of the Moon, j'ai beau mettre le « ton gen » et avancer, je ne peux ouvrir la porte.

Merci à vous tous.

M. CHRISTINE

Dans **Dungeon Masters,** comment tuer les monstres rouges en forme de gravas (3e niveau) ? Je craque !!!

Toujours dans Dungeon Masters, essayez de mettre un sou d'or dans la ▶

LE TEMPLE DES COMPILS



ST/AMIGA
RICK DANGEROUS
SAVAGE
NAVY MOVES
IKARI WARRIORS
COMMANDO



CPC
GHOSTBUSTER
BACK TO THE FUTURE
ALIEN
WONDERBOY
QUARTET
EIDOLON
CHARLIE CHAPLIN
TUER N'EST PAS JOUER
PERMIS DE TUER
VIVRE ET LAISSER MOURIR



CPC
KICK OFF
GREAT COURTS
FOOTBALL MANAGER 2
EMELYN HUGUES
BOBSLEIGH
TT RACER
3D GRAND PRIX

LES FOUS DU FOOT

ST/AMIGA
KICK OFF
FIGHTING SOCCER
FOOTBALL MANAGER 2



ST/AMIGA/CPC
DYNAMIC DUX
SUPER WONDERBOY
TOOBIN
TOM ET JERRY 2
BUGGY BOY



ST/AMIGA/IBM PC
MANOIR DE MORTEVILLE
TRIVIAL PURSUIT
WALLSTREET
CHESSMASTER 2000
TETRIS



CPC
VIVRE ET LAISSER MOURIR
STAR WARS
SCHOCKWAY RIDER
TETRIS
LIGHT FORCE
MANGE CAILLOUX



CPC
CHUCK YEAGER
STRICKE FORCE HARRIER
ACE
ACE 2
ATF
TOMAHAWK

ET PLUS DE 20 AUTRES COMPILS EN VENTE PRES DE CHEZ VOUS

2A AJACCIO : BLANC MUSIQUE 6 rue Stephanopoli
2B BASTIA : TOP GAMES 5 Bld Giraud
06 NICE : AUCHAN LA TRINITE Route de Laghet
08 CHARLEVILLE : INFORMATHEQUE 8 rue du petit bois
13 AUBAGNE : AUCHAN Route de Gemenos
13 MARSEILLE : CARREFOUR Avenue P. Mérimée
13 MARSEILLE : VIRGIN MEGASTORE 75 rue Saint Férréol
18 ST DOULCHARD : HYPER RECORD SELEX Route de Vierzon
27 EVREUX : PETREL INFORMATIQUE C.C. Cap Caer Normanville
31 PORTET SUR GARONNE : CARREFOUR Bld de l'Europe
33 BORDEAUX : AUCHAN LE LAC Quartier du lac
33 BORDEAUX : VIRGIN MEGASTORE 15/19 Place Gambetta
39 CHOISEY : CORA DOLE RN 73
42 ST ETIENNE : AUCHAN Centre II
51 REIMS : LA CLE DE SOL rue de l'Etape
54 ESSEY LES NANCY : CORA avenue de Saulxure
54 NANCY : CORA HOUDEMONT RN 57
56 LORIENT : LA BOUQUINERIE 17 rue du Port
57 SARREGUEMINES : CORA Route de Bitche
59 VILLENEUVE D'ASCQ : AUCHAN Centre Commercial V2
60 CREIL : QUENEUTTE Majuscule 22 rue de la république
62 BETHUNE : BOULANGER ZAC de la Rotonde rue du docteur Dhenin
62 ST OMER : MAMMOUTH C.C. Maillebois route d'Arques Longuenesse
65 IBOS : LIBRAIRIE DU MERIDIEN C.C. Leclerc route de Pau
67 STRASBOURG : AUCHAN C.C. Haute Pierre
67 VENDENHEIM : HYPERMEDIA Route de Strasbourg
69 LYON : SEQUENCE 7 cours Gambetta
69 ST PRIEST : AUCHAN ZAC du Champ du Port
73 CHAMBERY : BOULANGER C.C. Chaumond 1097 av des Landiers
75 PARIS 8ème : VIRGIN MEGASTORE 52/60 Av. des Champs Elysées
76 GRAND QUEVILLY : ROND POINT C.C. du Bois Cany
76 LE HAVRE : MAMMOUTH MONTIVILLIERS C.C. La Lezarde
77 TORCY : CONTINENT Route de Croissy
77 DAMMARIE LES LYS : CARREFOUR C.C.Villiers en Bière RN 7
78 CHAMBOURCY : CONTINENT RN 13
78 PLAISIR : BOULANGER C.C. Plaisir chemin départemental 161
81 ALBI : CONFORAMA Puy Gauzon
83 LA GARDE : LA BOUTIQUE S.I.A C.C. Grand Var Est
83 TOULON LA VALETTE : PHONOLA C.C. du Grand Var
91 ATHIS MONS : EUROMARCHE RN 7 rue camille Flamarion
91 BRETIGNY : AUCHAN C.C. Maison Neuve
92 PUTEAUX : AUCHAN LA DEFENSE C.C. Les Quatre Temps
93 BONDY : CONFORAMA RN3 53 AV Galliéni
94 FONTENAY SOUS BOIS : AUCHAN Avenue Charles Garcia
94 ORMESSON SUR MARNE : CONTINENT Carrefour de Pince Vent
95 GARGES LES GONESSES : HYPER MEDIA C.C. Garges 47/49 Bld de la Muette
95 ST BRICE SOUS FORET : CONTINENT Avenue Robert Schumann
97 RUNGIS : B.H.V. Belle Epine C.C. Régional Thiais Belle Epine



LYNX CHALLENGE



4 CONSOLES LYNX A GAGNER EN REALISANT LE MEILLEUR SCORE DU MOIS SUR L'UN DES 4 JEUX SUIVANTS



Photographiez votre meilleur score sur l'un de ces quatre jeux, inscrivez au dos de la photo vos nom, prénom et adresse complète et adressez-le sous enveloppe avant le 30 novembre 90 à minuit à : Tilt Lynx Challenge, 9/13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 Paris.

Le meilleur score du mois sur chaque jeu gagnera au choix une console ATARI LYNX ou un lot de 5 cartouches de jeux comprenant Blue Lightning, Gates of Zendocon, Chip's Challenge, Electrocop et le nouveau jeu de stratégie Klax.

Attention : vous ne pouvez concourir que sur un seul jeu au cours du mois.

fontaine. Tous les pokes sur Dungeon Masters seront les bienvenus. Merci d'avance.

LE MEC EN NOIR

Dans **Maupiti,** voici quelques astuces...
Prenez la corde près du piano et la pierre dans le bocal chez Marie. Au puits, attachez la corde à un arbre et mettez la pierre dans le trou, patientez.
Entre 4 et 5 heures du matin ou 16 et 17 heures, descendez, appuyez sur la pierre marquée. Retournez ensuite à la source, versez deux mesures d'eau dans les bénitiers 3 et 5 puis utilisez le pendentif trouvé vers 2 heures du matin près des rochers, dans l'eau, sur la plage nord.
Là composez le code 1-5-4-2-3-6, mettez la clé dans l'anneau et tournez-le. Vous croyez que c'est terminé, et bien non !!! Un terrible questionnaire vous attend...

LEN WOSSNAME

Je viens au secours des aventuriers perdus sur **Infestation.** En réponse aux appels de détresse de l'Amiga Mad et de Benjamin, voici comment accéder au premier niveau de la station.
Au début du jeu, appuyez sur la touche (flèche pointée vers le haut), qui active le menu, puis sur le bouton feu du joystick pour prendre de la vitesse, jusqu'à ce que vous aperceviez le radar et une sorte de cube ; désenclenchez le mode « vol » (touche pointée vers le bas), et dirigez-vous face à la fenêtre du cube. Appuyez ensuite sur la touche f2, identifiez-vous au nom de « Karl Solar » (c'est lui que vous incarnez). Dirigez-vous à présent vers le portique de gauche et entrez-y dans le sens des flèches.
Vous y êtes, mais méfiez-vous du « Defender », abattez-le et prenez le cylindre d'or en passant dessus. L'air de la station est respirable (vous pouvez ôter votre masque). Cependant certaines salles et conduits d'aération sont dangereux.
Je vous rappelle comment sauvegarder : mettez le jeu en pause (touche HELP), puis quitter (ESC).
Bonne exploration et surtout bon courage !!!

LE JOYSTICK FOU

Pour le Sega Master, dans **Alex Kidd III,** je ne te révèle pas l'endroit ou ils sont, cela serait trop long, mais voici le code : Ic1TnNoJPX.
Dans **The Ninja,** j'ai un truc pour passer les Shuriken. Il suffit de presser le bouton « d » dans deux sens opposés.

Dans **Lord of the Sword :** lorsque vous rendez l'âme, attendez la demie, et utilisez l'option continue.
HELP ! Dans **Space Harrier,** quelle est la signification du message secret ?
Dans **Fantasy zone 1,** existe-t-il un select round ?
Je cherche une âme généreuse, qui me donnerait des vies infinies, pour mon héros **(Fantasy Zone 1 et 3, Space Harrier, Global Defense, Alien Syndroma).** Merci.

ATARI CHOUCHOU

Message réponse à Slayer pour **Operation Stealth.** Pour avoir les Pesos, allez à la banque, utilisez deux fois la liasse de billets que vous trouverez dans le passeport américain que vous présentez à l'employé de banque.
Message à Benoît, toujours dans Operation Stealth. Allez à la plage et utilisez la monnaie restante pour acheter un bracelet, bracelet que vous actionnerez sur le bateau, ainsi qu'au fond de l'eau. Surtout n'oubliez pas de délivrer rapidement la belle ingénue.
Pour Eddie, toujours dans O.S. : utilisez la pièce de monnaie trouvée dans le distributeur de journaux et mettez-la dans le monnayeur. Ensuite, lisez l'article de journal « Les relations diplomatiques de Santa Paragua avec les autres États ». Choisissez ensuite un pays ayant de bonne relation avec Santa Paragua. Simple, non ? allez ensuite aux toilettes et falsifiez le passeport vierge. Voilà vous savez tout.
A moi maintenant, j'ai besoin de vos lumières, dans Operation Stealth (sur Atari). Je suis bloquée après l'ouverture de la porte digitalisée.
Dans **Maupiti Island,** lorsque je pose le cendrier sur la pendule écaillée du piano, rien ne se passe.
Et enfin, dans **Bubble Bobble** et **Zunaps,** comment peut-on avoir des vies infinies.
Salut à tous, et à la prochaine.

MIKE

Dans **King's Quest II** sur PC, comment pénétrer dans le château de Dracula, alors qu'il n'y a jamais de passeur pour la traversée du lac.
Dans **Rick Dangerous** sur ST, impossible de passer du 3ᵉ au 4ᵉ niveau. Aidez-moi !

LORD DATA

Une question : comment passer l'obstacle du testeur d'empreintes dans la base de Spider. J'ai le verre que m'a rendu l'officier, le tampon encré et le tampon encreur. Merci.

VENON

Pour Nalgesik, dans **Ultima V,** Nightshade et Mandrake doivent être ramassés à minuit pile.
Sur ST dans **Xenomorph,** bien qu'ayant réussi à décoller, je ne sais pas à quoi sert le Disk rouge sans data. Comment fonctionne le commutateur personnel et à quoi sert la zone d'équipement spécial (zone 3), située entre les statistiques et la main gauche ?
Merci.

AMIGALF

Dans **Iron Lord,** comment persuader l'aubergiste, de me donner des hommes et de payer le meunier ? Dans **Fétiche maya,** quel est le code pour entrer dans le village ? Merci d'avance à tous.

SANDRINE

Dans **Rygar,** sur console Nintendo, malgré plusieurs tentatives, je ne parviens pas à abattre le monstre Eruga. Est-il vraiment nécessaire de le tuer pour obtenir la poulie éolienne, et si oui, comment procéder ? Sinon, que faut-il faire ?
Merci à tous.

BALOU

Pour ceux qui patinent encore dans **Bard's Tale,** sur Amiga, voici un petit programme en Amiga basic, qui vous permet de vous offrir des archemages à la pelle ainsi que des résurrections chez les moines.

```
INPUT «Nom du personnage : ";a$
b$="tpw."+a$+".c
OPEN b$ AS 1 LEN=1
FIELD 1,1 AS ×$
LSET K×$=CHR$(255)
PUT 1,54
PUT 1,55
PUT 1,56
PUT 1,58
PUT 1,59
PUT 1,60
CLOSE 1
RUN
```

Peut-être faut-il mettre un dièse avant le numéro du fichier !
Pour les autres ordinateurs, je ne suis sûr de rien, mais les octets placés en 54ᵉ, 55ᵉ et 56ᵉ place dans le fichier de chaque personnage, correspondent à l'expérience du personnage ; les octets placés en 58ᵉ place correspondent à l'or que possède le personnage.
Mode d'emploi : tapez ce court programme en Amiga basic, introduire la ▶

disquette Bard's Tale Character Disk puis lancer le programme (AMIGA-R). Donner alors le nom de chaque personnage à modifier. Miracle ! De retour à la guilde, votre aventurier a 16.777.216 points d'expérience et autant d'or ! Un petit tour au review s'impose... couraaage ! ! !

SATANAS

Pour être invulnérable dans **Fire Brimstone** sur Atari ST, prenez un éditeur de secteur et une copie de Fire Brimstone.
Cherchez la séquence : 4D ED 02 6A 30 2E 00 68
Remplacez la par : 4E 75 02 6A 30 2E 00 68
Cherchez la séquence : 60 CO 26 2E 00 70 BO 7C
Remplacez la par : 60 CO 4E 75 00 70 BO 7C
ATTENTION, si vous tombez dans un trou, vous y serez bloqué(e). Le seul remède est alors de recommencer la partie en appuyant sur F1.
Bye.

THE DESTROYERS

Salut les potes !
Dans **Arkanoid**, **Ikari Warrior**, **Northstar**, **Target Renegade**, **Ghost'n Goblins, Venom Strike Back** sur CPC, comment obtenir des vies infinies ?
Dans **Saboteur II**,comment illimiter le temps ?
S.O.S, dans **Slap Fight**, une situation défile éternellement, comment puis-je m'en sortir ?
Et pour finir, comment tirer en hauteur, dans **Mystery of the Nyle**.
En échange, voici quelques codes, pour vie infinies dans : **Exolon**, redéfinissez les touches ; Zorba sur Qerty, Worbq sur Azerty. Puis redéfinir les touches à votre guise.
Merci d'avance

LAURENT ET MATHIEU

Pour Julien, dans **Kult**, ne te munis surtout pas d'un Zapstick, les gardes t'intercepteraient. Pour que Sai Fai te suives, utilise le brouilleur d'esprit, puis fait-lui boire la fiole que tu as trouvée dans le souterrain, là ou était assis le vieil homme.
Pour Slider ST, dans la **Quête de l'oiseau du temps**, tente de cliquer un peu partout sur l'écran, peut-être trouveras-tu la sortie.
Sur Sega pour Wonderboy III, pour finir le jeu, tape le code suivant : Y20V DD1 VYEJ HUR. Entre ensuite par la porte sous le magasin, et frappe avec l'épée sur la brique gauche. Prends le point d'interrogation et entre par la porte qui apparaît... Transforme-toi en lion, mets l'armure d'Hades, le bouclier Aqua et l'épée Muramasa. Il te faudra ensuite grimper dans la tour du village et te placer sous la flèche rouge. Et, à ce moment là uniquement, tu positionneras la manette vers le haut. La porte qui te mènera au dragon s'ouvrira.
Y-a-t'il une âme charitable qui connaît l'endroit où se situe la première clé, sous la scène, dans **Last Ninja II.**
Existe t-il des vies illimitées ou des choix de niveaux dans **Psycho Fox** et **Alex Kid in Miracle World** sur Sega, pitiééé !
Dans **Dungeon Master** sur Amiga, je suis coincé à deux endroits au niveau 3. Dans le caveau, sous la trappe, que faire ?
Puis dans la salle Puissance du Temps, je passe le premier passage secret, mais je suis de nouveau coincé, dans la trappe au bouton bleu.
Tous ceux qui pourront nous aider resteront à jamais gravé dans nos mémoires.
Merci d'avance.

ALEX THE LAMER

Dans **Rockstar**, comment placer son argent, afin d'échapper aux impôts.
Thank you !

PHILIPPE

Je vais pouvoir enfin vous révéler le secret que je viens à peine de découvrir : comment avoir des vies infinies sur **Captain Good-Night**. Les Apple-maniacs seront certainement heureux de pouvoir terminer ce jeu culte.
Voici ma recette.
prenez un logiciel qui permet d'analyser les pistes et les secteurs d'une disquette. Pour n'en citer Copy II plus. Cherchez (Search) sur la face B du Capitain Good-Night. Les codes héxadécimaux suivants : 20 DF 1C.
Remplacez-les par les codes : EA EA EA.
N'oubliez pas de réécrire le secteur ou vous trouvez (Write). Répétez ces opérations autant de fois, qu'il le faut sur toute la face.
La recette miracle est terminée. Grâce à elle, vous obtiendrez un Captain Good-Night dont vous pourrez voir toutes les péripéties.
Bonne chance à tous.

GDM

A Jean, le seul endroit du **Diabolical Denon Director** ayant pour garde des chevaliers est un très long couloir. Il te faut aller au fond de ce couloir. Quatre amis chevaliers apparaissent alors. Un mur derrière toi, c'est ouvert ! Continue tout de même ta route sans t'occuper des « amis ».Lorsque tu auras atteint l'extrémité de ce long couloir, un interrupteur t'ouvrira le passage...
A Julien, la porte (Death Room) ne s'ouvre que de l'intérieur. Le seul moyen de rentrer est une trappe du septième niveau près du zoom. Quant aux clés de turquoise et saphir, elles ouvrent les accès aux corbums.
A Taupin, dans **CBS**, le hall des champions ou la prison comportent deux passages secrets :
Le premier mène à Ninja, l'autre à un guerrier. Amis guerriers, sachez que vous ne pouvez prendre qu'un seul de ces deux personnages. En effet la porte de l'autre héros se referme.
Aux Aventuriers en péril dans **Blue Wizard**,sachez que n'importe quel objet peut être placé devant l'œil, mais sans doute est-ce plus facile avec une boîte magique...
A Christopher, pour passer l'étape qui te pose problème, il faut te munir de ma corne de peur ou d'une baguette de sorcier. Utilise-les pour effrayer les momies, voir même les emprisonner.

JORDAN ST

Dans **Indy**, comment passer la première épreuve du Graal ?
Dans **Zak Mac Kracken**,comment attraper l'écureuil à deux têtes et que faire après ?
Tchao ! !

LARRY

Pour MTMS, dans **Rainbow Island**, il existe effectivement des salles secrètes... Pour y accéder, il te suffit de ramasser les diamants dans l'ordre adéquat (rouge, orange, jaune, vert, bleu ciel, bleu foncé, violet).
Quand à moi, dans **Explora I** sur Amiga, je suis bloqué au Mexique. Bien que je possède la clé et la bague, je ne peux pénétrer dans le temple, aidez-moi ! ! !
Dans **Infestation,** ou est implantée la base, que diable !
Merci.

ORCAD

Un grand merci à Frappadingue pour sa ruse dans **Sim City**.
Pour Virginie, dans **Indy** : utilise le fouet sur les pitons fixés au mur, entre deux plates-formes (ils sont matérialisés par des cercles de couleurs différentes).
Pour Mister PC, dans **Double Dragon II** :munis-toi de PC Tools et, dans Dragon. EXE, cherche la séquence 83 2E A8 5D 01 et remplace-la par EB 03 A8 5D 01.
Dans **Archipelagos**, finis le premier archipel et tapes 8421 lorsqu'on te demande : « A quel archipel allez vous ? ».
Quant à moi, je cherche encore et toujours des vies infinies, dans **Rick Dangerous** et la solution complète de **Larry III**. Merci d'avance à vous tous.

NINJA TRANSPARENT

Si j'ai un conseil à te donner, oui à toi, Amiga Lover I c'est d'attendre sagement que l'hôtesse nettoie le four, et alors, tu pourras prendre la bouteille.
Dans **Blood Money**, sur Atari ST, appuyez sur Help et Control pendant le jeu, vous obtiendrez ainsi des vies infinies. En appuyant une deuxième fois, vous serez cette fois en mode de jeu « vies limités ».
Qui peut me secourir ? Je ne peux aller à mon rendez-vous galant dans **Mind Shadow !**
Dans **Drakken**, où se situe l'armurerie par rapport au château du prince ?
Good Bye ! ! !

LE PHANTOM SANS NOM

J'aimerais savoir ou se trouvent les premiers œufs d'alien dans **Infestation ?**
Dans **Stryx**, quel est l'ordre des actions à mener, pour passer au niveau 2. Peut-on avoir de l'énergie à l'infini, dans ce même jeu ?
D'avance merci.

LE MESSAGER AILE DU ST

Pour la petite souris du ST, dans **Crash Garett**, vas chez Sharkey, lorsqu'il n'est en présence que d'un seul homme. Tu devras faire preuve de courage, il te faudra lutter contre Mongrel, et te diriger vers l'est, en t'emparant au passage de la corde et du papier.
Dirige-toi ensuite sur l'aéroport de Porteville. Lance-toi dans une discussion avec le shérif, ceci pour attendre la tombée du jour. Retourne ensuite à la clinique, saute la clôture... Bien sûr, elle est piégée ! Tu t'électrocuteras inévitablement, et comme de bien entendu, tu t'évanouiras. A ton réveil, un vieil indien se trouvera à tes côtés. Parle-lui, et montre-lui qui tu es. Tu pourras alors lui demander de l'aide. Il te conduira à la clinique. Là, vas jusqu'au puits. Ce n'est pas terminé, mais je suis sûr que tu débrouilleras très bien tout seul maintenant pour la suite des opérations.
A bientôt ! ! !

Micro imaginatif cherche Tee-Shirt pour faire bonne impression

LOGICIEL D'IMPRESSION

Avec "FEUILLE TRANSFERT" et UN TEE-SHIRT pour vous permettre de réaliser votre transfert.

Pour PC 5,25 et 3,5

399F



PRINT SHOP

LORICIEL

Concevez un motif : texte ou dessin, avec votre PC. Imprimez-le sur le papier spécial, en noir ou en couleurs, selon votre type d'imprimante. Votre "Œuvre" est prête à être transférée sur votre Tee-Shirt.

CONFORAMA

le pays où la vie est plus micro.

Prix valable jusqu'au 30 Novembre 1990.

PERRÉ CONTACT 2422 B

" Les graphistes du mois"

Chaque mois, Tilt publie l'oeuvre la plus originale. Le gagnant reçoit un stylo calculette. Envoyez-nous une sauvegarde de vos dessins en indiquant les modalités de chargement.

Ordinateur utilisé______________
Logiciel utilisé______________
Référence de sauvegarde des dessins
____
Nom______________
Prénom______________
Age______________
Adresse______________
____
Téléphone______________
Je certifie que le dessin ci-joint est bien une oeuvre originale et non une copie.
Date:
Signature:

HIT-PARADE DES LECTEURS

Classez par ordre de préférence les quatre meilleurs logiciels du mois.

1______________
2______________
3______________
4______________
Marque de votre ordinateur________

Facultatif

Nom______________
Adresse______________
____
Téléphone______________

Renvoyez ce bon à TILT Rédaction, 9-11-13 rue du colonel Pierre Avia 75754 Cedex 15

HIT-PARADE

LECTEURS	BOUTIQUES
OPERATION STEALTH Delphine Software	OPERATION STEALTH Delphine Software
DOUBLE DRAGON II Ocean	F19 Microprose
BATTLE SQUADRON Innerprise	SHADOW OF THE BEAST II Psygnosis
GREAT COURTS Ubi Soft	KICK OFF II Anco
DUNGEON MASTER FTL	DRAGON FLIGHT Thalion
POPULOUS Electronic Arts	WINGS Cinemaware
F29 RETALIATOR Ocean	F29 RETALIATOR Ocean
VOYAGEURS DU TEMPS Delphine Software	LEGEND OF FAERGHAIL Rainbow Arts
MIDWINTER Microprose	DRAGON STRIKE US Gold
UNREAL Ubi Soft	GOLD OF THE AZTECS US Gold

Amstrad expose

Comme chaque année depuis six ans, Amstrad organise son propre salon: Amstrad Expo. Il réunira dans la même célébration les mordus du pro autour des PC, les fans de la micro familiale auprès des nouveaux CPC Plus et les accros du jeu devant la console GX 4000. Un espace de loisirs conçu spécialement pour les enfants, avec de nombreux concours, permettra aux parents de vaquer à leurs affaires pendant que leurs rejetons se paieront du bon temps!
Amstrad Expo aura lieu du 16 au 19 novembre de 10 heures à 19 heures au Palais des Expositions de la Porte de Versailles à Paris. Prenez votre souffle avant d'entrer: 40 000 visiteurs sont attendus!

A l'Est, du nouveau

Le SICOB d'automne a été un formidable flop. Les visiteurs ont été aussi rares que les exposants. Pas étonnant quand on sait que les grands (IBM, Apple, etc.) étaient absents et que ceux qui s'étaient dérangés n'avaient pas grand-chose de neuf à présenter.
Le moral des organisateurs ne faiblit pourtant pas. Un accord a été signé avec le gouvernement soviétique pour organiser une exposition et un congrés international à Moscou. Le thème officiel de la manifestation est: Moderniser l'Administration et l'Economie par l'utilisation des Nouvelles Technologies de l'Information (sic). Vu l'état de délabrement de l'économie soviétique, il y a du pain sur la planche et de nombreuses sociétés occidentales se frottent les mains à la perspective de contrats juteux. Pour elles, le succès est assuré: le gouvernement a "invité" 10 000 cadres dirigeants venus de toute l'URSS à venir s'informer et s'initier aux techniques informatiques de l'occident. Bien sûr, ils vont venir en masse. Un petit voyage, ça ne se refuse pas!
On murmure que certains éditeurs de jeux tenteraient de s'introduire dans ce salon pourtant sérieux à l'extrême. Il est vrai que, dans quelques années, il y aura sûrement des affaires à faire. Autant préparer le terrain à l'avance.
Le "Sicob Moscou" aura lieu du 4 au 9 mars 1991, à Moscou évidemment.

Radio Micro...

Radio Enghien annonce la reprise de l'émission intitulée Micro-Ondes, consacrée uniquement aux jeux sur micro: des news et des tests encadrés par des dossiers techniques, scientifiques ou historiques.
Tous les game lovers du nord-ouest de la région parisienne vont se rassembler autour de leur poste pour écouter Laurent et Stéphane un samedi sur deux à 14h 30 sur Radio Enghien (98 FM). Dommage qu'il n'y ait pas l'image!

Télé Micro...

L'image, c'est la télé. Et voilà qu'une chaîne spéciale informatique voit le jour. Elle s'appelle Computer Channel et sera diffusée à partir de janvier 1991 par le satellite européen Eutelsat II, lancé le 30 août dernier.
Mais ne rêvez pas, il ne sera pas question de jeux, ni même de création micro. Computer Channel s'adresse uniquement aux directions informatiques des entreprises. En plus, ce n'est pas donné. La station de réception satellite sera fournie, mais l'abonnement s'élève à près de 4 000 F par mois. C'est quand même plus cher que Tilt!

Fanzine

Hacker Magazine, le fanzine des possesseurs de CPC est heureux d'annoncer la naissance de son second numéro. Le bébé se porte bien: il a gagné deux pages et pèse maintenant dix pages. Des news, des tests, des bidouilles et même des interviews composent le sommaire.
On peut se le procurer - pour le diffuser ensuite - à l'adresse suivante:
Hacker Mag - 42, rue Croix Perrine
36000 Chateauroux.

Les Virus de Pau

La cité de Pau, capitale du Béarn, accueillera les 8 et 9 décembre le 3ème Festival du logiciel médical. Les médecins participants, avec beaucoup d'humour, décerneront à cette occasion des Virus d'or, d'argent et de bronze pour récompenser les meilleurs logiciels médicaux de l'année.

Upgrade

Upgrade, spécialiste des logiciels utiles sur ST, propose deux nouveaux produits qui vont grandement faciliter le travail des graphistes et des PAOistes.
Convector est un utilitaire de conversion vectorielle qui transforme - rapidement! - en graphismes vectoriels tout graphisme point par point (Bitmap), y compris les polices de caractères. Il permet ainsi d'imprimer parfaitement et sans déformation des dessins réduits ou agrandis. Prix: 990 F.
Handy Partner, une mallette composée d'un scanner à main et d'un logiciel, est un outil de numérisation d'images. Le scanner "Golden Image" , large de 10,5 cm, a une résolution qui va juqsqu'à 400 points par pouce. Le logiciel, doté de nombreuses fonctions, ouvre de larges perspectives pour les retouches et l'impression des images ainsi saisies. Pour 2000 F., c'est donné!

DVI

Le DVI, dont le fonctionnement vous est abondamment expliqué dans ce numéro, n'est pas encore entré franchement dans le domaine du jeu. Mais il fait déjà l'objet d'une application dans le domaine médical. Il s'agit d'un développement français (cocorico!) réalisé par Act Informatique qui porte le nom évocateur de "simulateur pour l'apprentissage de la gastro-endoscopie", en clair un voyage initiatique dans l'estomac. Grâce à des capteurs fixés sur un mannequin, le manipulateur regarde un écran où apparaissent alors des images provenant de gastroscopies réelles.
Un peu spécialisé peut-être, mais c'est un bon début: il fallait vraiment avoir de l'estomac pour oser!

Edition

Delphine Software, éditeur bien connu de jeux tels Les Voyageurs du temps et Operation Stealth, se diversifie pour devenir aussi éditeur tout court. Il prépare actuellement la sortie d'un livre qui donne la solution complète d'Opération Stealth, accompagné d'une disquette qui permettra au joueur fatigué de passer les séquences d'arcade. Prix prévu: 69 F. Date de sortie non communiquée.

Rôle 90

Le jeu de rôle réel a donné naissance au jeu de rôle sur micro. Ce dernier, tenant compte des capacités des ordinateurs, a évolué peu à peu vers un concept mêlant aventure et jeu de rôle. L'inspirateur principal des micros reste cependant le fameux "Donjons et Dagons".
Une nouvelle version du jeu de rôle, révolutionnaire paraît-il, fait maintenant fureur aux Etats-Unis. Torg, la guerre des réalités, tel est son nom, arrive maintenant en France, distribué par Descartes Editeur pour 350 F. Alors vous, fans de tout poil du rôle et de l'aventure, apprenez dès aujourd'hui le jeu de rôle que vous retrouverez immanquablement demain sur vos micros.

Canon canonne

Canon pense à ceux qui impriment la nuit. La nouvelle jet d'encre BJ-10e est faite pour eux: silencieuse, elle ne risque pas d'importuner les voisins! Elle peut être connectée sur un ST, un Amiga ou un PC. Légère (1,8 kg), elle est en outre à peine plus grande qu'une feuille de papier (31 cm x 21,6 cm). Son épaisseur minime (4,8 cm) permet de la ranger sans difficulté dans un tiroir ou dans une mallette. Même la résolution (360 points par pouce) est performante. Tout cela donne de nombreux atouts à une imprimante dont même le prix, environ 3900 F, est intéressant.

Photos d'écrans

La QuickPrint - VI 350 de Polaroïd est à des années-lumières de la BJ-10e de Canon. Par le prix : plus de 30 000 F. Mais aussi par l'usage. Reliée directement au moniteur, elle imprime le contenu de l'écran sur photo, diapo ou transparent. Fonctionnant sur PC, Mac II et sur les écrans RVB ou vidéo, elle permet ainsi de sortir tout dessin jusqu'à la résolution de 640x480 pixels. Pour graphistes prospères!

Message

Les auteurs qui ont participé au numéro spécial Micro Jeux, 160 pages de listing, sont priés de se mettre en contact avec Juju à Tilt. Il a besoin de leurs coordonnées à tous. Merci d'avance.



Megadrive

Suite à la sortie des nombreuses nouvelles consoles, je t'écris pour te poser des questions qui m'empêchent de dormir. Futur possesseur d'une console *Sega Megadrive*, la question des normes françaises et américaines me pose de sérieux problèmes. Dans le numéro 81 de *Tilt*, et plus particulièrement dans le dossier « La Guerre des consoles », vous affirmez que les cartouches françaises seront compatibles avec la *Megadrive* américaine. De plus, possédant un moniteur Thomson couleur C 9J-936 de, bien sûr, 50 Hz, est-ce que la *Megadrive* américaine serait compatible avec cet appareil ? Si cette console aux normes américaines fonctionne sur mon moniteur, y aura-t-il un ralentissement des programmes ? Les jeux seront-ils plein écran ? La console possédant une seule manette, à combien s'élève le prix d'achat d'une seconde ? Enfin, où peut-on trouver la console française (à part Virgin) ? Inutile de vous dire que j'attends les réponses avec impatience.

Vincent Bernard-Barthe

■ *Tout d'abord il convient de préciser que la* Genesis *américaine et la* Megadrive *sont en fait la même machine et donc que leurs cartouches fonctionnent sur ces deux appareils. Seule la* Megadrive *française ne vous donne pas le plein écran et ralentit les jeux, du fait de son adaptation aux normes françaises. Précisons encore que ces problèmes proviennent uniquement de la machine et que l'origine des cartouches ne joue aucun rôle dans cette affaire. En ce qui concerne les cartouches, vous pouvez utiliser toutes les normes sur une console japonaise, mais sur la* Megadrive *française vous ne pouvez utiliser que les cartouches françaises et américaines. Toutefois, il faut noter que, bien sûr, seules les cartouches françaises disposent d'une notice en français, ce qui est appréciable dans la mesure où les notices en japonais sont assez obscures. Une manette supplémentaire coûte environ 200 F et si vous désirez une manette plus performante, la Xi-pro et la nouvelle manette Sega coûtent environ 400 F. Quant à la* Megadrive *française distribuée par Virgin, elle sera disponible dans toute la France lorsque vous lirez ces lignes.*

Domaine public

Pourriez-vous me dire comment obtenir les logiciels du domaine public ?

Philippe Carpentier

■ *Les logiciels du domaine public se trouvent un peu partout. Ayant la particularité de ne pas être protégés, ils ont une faible valeur marchande et rares sont les revendeurs qui les distribuent. Tout dépend aussi de votre machine. Deux grandes adresses sont à retenir. Pour l'Atari ST, Station (2, rue Piemontési, 75018 Paris. Tél. : 42.23.50.44) et pour l'Amiga, SCAP (62, rue Gabriel Péri, 93200 Saint-Denis. Tél. 42.43.22.78). Pour le PC, c'est plus difficile. Contrairement aux Etats-Unis, il n'existe pas en France de grand réseau chargé de la diffusion des logiciels du domaine public. Le mieux est encore de multiplier les contacts dans les boutiques ou les salons spécialisés.*

Les Rom ou l'écran ?

J'ai acquis, il y a cinq mois un *Amiga 500* que j'ai branché sur ma TV, une Grundig. Un jour, un ami me prête *Double Dragon II*. Résultat : les textes d'intro passent, mais pas le logo de présentation ni les graphismes du jeu. Le lendemain, je vais chez le copain – qui possède un moniteur – et les graphismes sont présents ! J'ai eu le même problème avec *Kick off Extra Time* où je ne pouvais faire de match et avec *Space Ace* où, quand je tirais sur le monstre (après avoir atterri), l'écran se brouillait. Que faire ? Acheter un moniteur ? Help me, please.

Anthony Dosseto

■ *Une bonne nouvelle pour commencer : la télé ou le moniteur, c'est du pareil au même. Ils ne sont pas responsables et il ne servirait à rien d'en changer. La cause de vos malheurs provient d'une mauvaise adéquation entre votre A 500 et le programme. Si vous aviez un Amiga ancienne version – c'est le cas de votre copain – vos jeux passeraient comme une lettre à la poste. Explication : vers le début de l'année, Commodore a changé les ROM des A 500 dans le but de les rendre plus efficaces. Certaines « adresses » ont donc changé. Mais, de leur côté, les programmeurs, soucieux d'améliorer les performances de leurs jeux, avaient utilisé certaines de ces adresses. Avec les anciennes ROM, c'était tout bon, avec les nouvelles, ça plante ! Atari, souvenez-vous, avait connu le même problème. La faute est donc, selon les constructeurs, imputable aux programmeurs accusés de n'avoir pas suivi les instructions qu'on leur avait fournies.*
Un petit utilitaire, appelé Chip Only, permet de remettre les choses en ordre. Malheureusement, cela ne change rien pour les jeux en « auto-boot », c'est-à-dire ceux qui se lancent directement sans passer par le bureau. On trouve ce programme chez un certain nombre de revendeurs Commodore. Si le vôtre n'en dispose pas, écrivez à Commodore France (152, avenue de Verdun, 92137 Issy-les-Moulineaux).

Testeur or not testeur

Etant un passionné de votre magazine et désirant exercer la profession de journaliste (peut-être dans l'informatique), j'aimerais connaître la voie à suivre pour devenir testeur dans un magazine comme le vôtre. Il faut bien sûr de solides bases en informatique, mais vaut-il mieux suivre un Bac C ou D ou plutôt A ou B avec apprentissage et perfectionnement parallèle par correspondance ?
Je suis en 3ᵉ et j'aimerais choisir la bonne orientation pour la seconde et la première.

Anthony Lucas

■ *Cher confrère,*
En un mot. Il y a deux écoles, comme disait Alain Savary (le ministre de l'Education, pas l'autre) : le Journaliste avec un J majuscule et ce que vous appelez le testeur. Le premier a fait des études ou, en tout cas, est censé en avoir fait, le second est monté parce qu'il avait vu de la lumière. Personne ne vous empêche de venir piger (c'est comme cela que l'on dit) dans un journal. On vous donnera un jeu à tester pour vous tester. Il faudra que votre prose plaise. Pour être journaliste, avec la carte et tout c'est une autre paire de manche. Il faut faire des tas d'études. Khâgne, HypoKâgne, voire sciences Po, plus une école de journalisme sont un très bon moyen de se retrouver au chômage.
Devine à quelle catégorie j'appartiens.
En résumé, pour devenir journaliste en général et informatique en particulier, il faut surtout être dém..., débrouillard et tenace, apprendre à écrire, connaître éventuellement le sujet traité, accepter de travailler pour un salaire de misère (et mon augmentation, chef ?), rester célibataire ou supporter de se faire enguirlander parce que l'on rentre souvent très tard à la maison pendant les périodes de bouclage.
Un métier de rêve.

Arcade

Je t'écris pour te poser une question qui me brûle les lèvres depuis un certain temps. Je raccourcirai donc mes phrases au minimum. Je n'irai pas par quatre chemins. En un mot comme en cent : où faites-vous les tests d'arcade ? J'habite Paris et je ne trouve pas de salle assez compétente pour pouvoir jouer à des jeux qui n'existent qu'en arcade.

Ami-gars

■ *Il nous arrive bien souvent de faire nos tests directement chez certains distributeurs d'arcade.*

ELECTRON

12 Place de la Porte de Champerret 75017 Paris M° Pte Champerret Bus PC,92 Tél: 42 27 16 00
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 19h30, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

ATARI ST

520 STE + Mon Couleur + Joy + Maupiti + Tennis Cup
5290 Frs

1040 STE+Mon CouL + 50 Disquettes + Maupiti + Tennis Cup + Joy
6190 Frs

MEGA ST1 + Moniteur SM 124 Mono + 100 Disquettes vierges
5990 Frs

Lecteur ST/AMIGA externe 720K DF
700 Frs

ATARI XE

130 XE Peritel	390
Lect K7 XL/XE	150
Console XE game	490
Kit Clavier + K7 XE	290
Imprimante A1027	490

ATARI LYNX

cable de liaison + (4Jeux)
CALIFORNIA GAMES
Adaptateur Secteur
1490 F

ELECTROCOP	NC
BLUE LIGHTNING	NC
GATE OF ZENDECON	NC
CHIP'S CHALLENGE	NC
GAUNTLET	NC

NOUVEAUTES
47 66 11 77

SOFT ST

15% News
30% sur 200 titres
Nouveautés Tous les jours

GAMEBOY

+1 jeu
NC

+Plus de 40 titres disponibles

ATARI PORTFOLIO + Interface Paralléle
2290 F

MUSIQUE ST

PRO 24 3,0	2630
PRO 12	680
CREATOR	2350
NOTATOR	3900
FM MELODY	790
CUBASE	4150
STUDIO 24	1120
TRACK 24	580
PRO SCORE	1530
ST REPLAY PRO	1290
MIDIMIX	89

DEMONSTRATION SUR RV

Imprimantes

STAR LC 10
1890 F
STAR LC 24/10
2990 F

---SEGA---
MEGADRIVE

CONSOLE MEGADRIVE + 1 Jeux
1590 F

VENTE REPRISE JEUX MEGADRIVE

NOUVEAUTES
DJ BOY, WIP RUSH
CYBERBALL, E SWAT
THUNDER FORCE III
BASE BALL, PHILIOS
SUPER SHINOBI, GOLF
MONACO GRAND PRIX
FINAL BLOW
BATMAN, XDR
WORLD CUP SOCCER
INSECTOR X, KALX
KEN LAST BATTLE
390 F pièce

SOFT AMIGA

INCROYABLE!!!
2 Softs achetés
1 Gratuit

SNK NEO GEO

CONSOLE	3950
BASE BALL	1950
NAM 75	1950
MAGICIAN LORD	1950
GOLF	2250
RIDING HERO	2250
NINJA COMBAT	1950

LOCATION, VTE REPRISE SNK
16 (1) 47 66 11 77

NEC PC ENGINE

CONSOLE NEC + 2 jeux
1490 F

CD NEC à 450 F pièce
DEATH BRINGER
MILITARY COMMANDO
SHANGAI II
SUPER DARIUS

Jeux NEC à 390 F pièce
Barumba, Formation Soccer, Splatter House, Blue Blink, Image Fight, Batman, Be Ball

Nombreux jeux NEC à 250 Frs

SUPERGRAFX + BATTLE ACE
2490 Frs
GRAND ZORT 390 F
Ghouls & Ghost, The Strider NC

COMMODORE AMIGA

Cadeau ELECTRON
50 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA, 100 Disquettes pour l'achat d'un AMIGA Couleur

AMIGA 500 Monit 1084 S + Cadeau
5490 F

AMIGA 500 + Cadeau
3490 F

50 Disquettes KONICA **200 F**	100 Disquettes KONICA **380 F**
10 Disquettes KONICA La boîte **80 F**	500 Disquettes KONICA **360 F/ 100**

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

NOM.................................PRENOM......................................
ADRESSE..
C.P. ....VILLE..
CHEQUE MANDAT CARTE BLEUE
N° I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I_I DATE EXP.I_I_I_I_I

NOUVEAUTES: TAPEZ 3615 ELECTRON
PAIEMENT EN 4 FOIS SANS FRAIS
CREDIT CETELEM, SOFINCO, CARTE AURORE

Je vous passe commande de l'offre suivante:

Désignation	Qté	Px Unit	Prix Tot

Port Disquettes 40 F les 50, 55 F les 100, 100 F au delà ---------- PORT
Port Accessoire : 50 F Port Matériel : 150 F
Signature Parents si mineur: TOTAL ----------F TTC

T1 83

En revanche, nous allons très régulièrement dans une salle d'arcade qui dispose d'un grand choix de jeux, ainsi que la plupart des nouveautés : Jeux Vidéos, 9, boulevard Sébastopol, 75001 Paris.

Tirez sur PC

... Je voudrais savoir pourquoi il y a autant de jeux d'aventure et si peu de shoot-them-up sur *PC*, où trouver par correspondance en France la saga des *Ultima* (1, 2, 3, 4, 5). Si j'achète une extension de 640 Ko, aurai-je besoin de reconfigurer mon *PC*? L'extension fonctionnera-t-elle d'elle-même dès le branchement ?

François

■ *La rareté des shoot-them-up sur* PC *vient surtout du public qui, sur* PC, *est traditionnellement plus attiré par les jeux d'aventure et les simulations. Il en existe pourtant quelques-uns et l'on peut s'attendre à les voir se multiplier au fur et à mesure de la démocratisation des* PC. *Notez que le manque de joystick sur la plupart des* PC *handicape encore plus la création des shoot-them-up.* Ultima *est distribué par Ubi Soft. C'est donc auprès de cette société que vous devriez vous renseigner. Si vous ne dépassez pas les 640 Ko (mémoire que Ms-Dos gère directement), vous n'aurez rien d'autre à faire qu'à ajouter de la mémoire : le* PC *s'en servira directement. Au-delà, c'est un peu plus compliqué, pas à installer, mais à utiliser...*

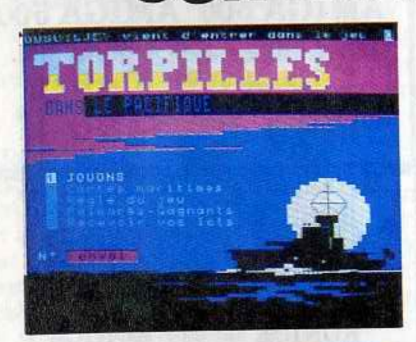
Le piratage est sans pitié !

Je sais que plusieurs ont abordé ce sujet avant moi : le piratage, mais je tiens aussi à y mettre mon grain de sel. Mais plus objectivement le piratage est en fait un cercle vicieux. Je vais donc commencer par un point : l'acheteur...

Par exemple, moi. Il y a un peu plus d'un an, je cherchais à revendre mon *CPC* et à acheter une autre bécane. Il y avait dans ma tête un duel terrible : *Atari* contre *Amiga*. Je sais que l'*Amiga* est mieux et pourtant j'ai pris l'*Atari*... pourquoi ? Parce que c'est sur celui-ci que j'aurais pu avoir le plus de jeux (piratés). En effet, j'avais une dizaine de copains qui avaient un *Atari* et un seulement qui avait un *Amiga* (en plus il est radin). La firme Atari pourrait presque remercier les pirates ! Mais il y a aussi (il ne faut pas les oublier) les programmeurs. Les programmeurs sont démoralisés car ils vendent peu de logiciels à cause des pirates et donc ils vont peut-être arrêter de créer des jeux... Et s'ils s'arrêtent de créer des jeux, Atari ou Commodore Inc. vont arrêter de créer des ordinateurs... Mais bien sûr, avec des « si » on pourrait mettre *Tilt* en bouteille. Donc Atari a besoin des pirates au début mais, en fin de compte, cela pouvait être néfaste. Il faut donc un peu de piratage mais pas trop. J'oubliais... J'achète quand même des jeux mais je les sélectionne. En effet, le piratage a des avantages certains. 10 F pour une disquette vierge valent mieux que 250 F pour un jeu dont on ne sait même pas s'il est vraiment bien. Il y a bien des tests, mais ils sont tous différents. En plus, il y en a que l'on termine rapidement (*Double Dragon* : 1 partie ; *Barbarian 2* : 5 parties ; *Maniax* : 10 parties...). Vous imaginez la déception du mec qui s'achète *Double Dragon* ; il est tout content, il se dit : « Chouette, ça va m'occuper quelques semaines, voire quelques mois » et paf : il arrive à la fin de la première partie... c'est bête, non ? 200 F pour rien ! Alors, moi, je me suis acheté *Maupiti Island*. C'est un jeu génial qui dure longtemps et sans lasser (ça fait 2 mois que je l'ai et je suis pas encore arrivé à la fin, mais ça va pas tarder). Mais c'est encore se faire avoir car je viens de voir, il y a quelques jours, ce jeu-là dans la logithèque d'un copain...

AZT

3615 TILT : 10 MEGADRIVE A GAGNER SUR NOTRE GRAND JEU DE RESEAU !





Ce mois-ci on vous gâte sur le 36 15 TILT ! 10 Megadrive récompenseront les meilleurs torpilleurs de notre grand jeu de réseau. Comment jouer et décrocher la Rolls des consoles de jeu ? Rien de plus facile... Il vous suffit de vous connecter sur notre jeu interactif « Torpilles dans le Pacifique » qui vous envoie, à bord de votre sous-marin, combattre en plein océan Pacifique où vous devrez affronter torpilleurs et sous-marins. Votre but : en détruire le maximum ! Chaque bateau coulé vous rapporte 500 dollars, et 1 000 dollars pour chaque sous-marin détruit. Le gagnant est évidemment celui qui empoche le plus de dollars, il est promu « amiral » et remportera par le même coup la superbe Megadrive ! Le système de ce jeu est extrêmement simplifié et les commandes sont activées par la seule pression d'une touche de votre clavier minitel. Ainsi vous pouvez consulter votre radar, faire feu sur votre adversaire, plonger, ou refaire surface, ou encore vous réapprovisionner en accostant sur une île...

Pour ne rien vous cacher, vous risquez fort de vous retrouver face à notre illustre Dany Boolauck : « J'y ai personnellement passé quelques heures. On y retrouve tout ce que j'aime : de la stratégie mêlée à une action prenante. C'est grisant de traquer un sous-marin ennemi en temps réel, d'autant plus que l'adversaire, ici, est un être humain, ce qui est bien plus stimulant qu'un jeu micro qui fait appel à l'intelligence artificielle. » Le must : devenir la terreur du Pacifique en faisant fuir tous les marins d'eau douce à la simple apparition de votre pseudo !

5 Megadrive sont mises en jeu jusqu'au 14 novembre pour les 5 meilleurs amiraux, 5 autres jusqu'au 4 décembre ! A vous de jouer...





DU 24 OCTOBRE AU 4 DECEMBRE

COMMANDES TELEPHONIQUES



(1) 40 16 04 02

CARTE BLEUE OU VISA ACCEPTEES



COMMANDES PAR COURRIER





CCM
37, RUE DES MATHURINS
75008 PARIS

AMIGA 500
2990 FRS
Amiga 500 Moniteur
4990Frs

Vous désirez Votre A500 avec 1MO
AJOUTEZ 490Frs
Prise Péritel 150 Frs (si sans Moniteur)

AMIGA SCHOOL KIT
AMIGA STARTER KIT
AMIGA HOME OFFICE KIT
3790 FRS
Nous vous offrons en Plus
2 Joysticks - 1 Tapis Souris
10 disquettes Domaine Public

AMIGA HOME VIDEO KIT
Sans DigiView 4490Frs
Avec Digiview 5990Frs
Rajoutez 690Frs ET LE DISKMAN SONY EST A VOUS

AMIGA MUSIC 1
Sans LE DISKMAN
4790Frs
AVEC LE DISKMAN SONY
5690Frs

MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LA COMPOSITION DES PACKS

DISQUE DUR POUR A500
LE A590
HD de 20 Mégas et extensible de 2 Mégas en Ram
Sans la RAM 2990Frs
Avec 2MO ram 3690Frs

CREDIT RAPIDE

Nous pouvons vous proposer des formules de Crédit à partir de 250 Frs par mois
Réponse dans les 45 Minutes
N'attendez plus pour vous offrir l'ordinateur ou l'extension dont vous avez besoin maintenant.

STOP

LISEZ BIEN CI-DESSOUS MERCI
Afin de féter son Anniversaire et les fêtes de fin d'année CCM vous permet d'obtenir dans ses packs UN LECTEUR COMPACT DISK PORTABLE
DISKMAN SONY D11
(La qualité de L'Amiga ne supporte pas les gadgets ou les fins de séries)
SUIVEZ LA PROMO

LES "CLASSICS"

EXTENSION MEMOIRE
Pour A500 Horloge et Switch
530 FRS

LECTEUR EXTERNE 3 1/2
(A2000 & A500)avec Switch
690 Frs

EXTENSION MEMOIRE POUR A2000 (2/4/6/8 MO) A PARTIR DE
1790 Frs
(La Carte Peuplée de 2MO)

DISQUETTES
MF/2DD Avec Etiquettes
Ces disquettes sont de qualités (Ni bulk Ni déclassées)

Par 50 Disquettes	250 Frs
Par 100 Dsiquettes	470 Frs
Par 200 Disquettes	890 Frs

(A partir de 100 disquettes frais de Port 60 Frs)
Au delà de 200 Disquettes Nous consulter

PACK ETUDIANT

CCM Vous propose le Travail et les Loisirs
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur HR
Excellence!
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 10990Frs
AVEC KIT AT = 13990Frs

SUPER ETUDIANT

UNE CONFIG COMPLETE
AMIGA 2000 avec Kit Pc
Moniteur Couleur HR
Imprimante Citizen120+
Works Platinum
LE DISKMAN SONY
AVEC KIT XT = 12380Frs
AVEC KIT AT = 15380Frs

VOUS PREFEREZ L'AMIGA 2000 SEUL
SANS MONITEUR 5990Frs
AVEC MONITEUR 7990Frs
LE DISKMAN SONY AVEC???
Ajoutez une participation de 990Frs

DISQUES DURS POUR A2000
Carte SCSI avec place pour 2MO Ram
1890 Frs
CARTE SCSI MICROBOTICS
1490 Frs
DISQUE DUR QUANTUM 40MO avec Microbotics et le DISKMAN
5600 Frs

CARTES ACCELERATRICES
CARTE 68020 AVEC 2MO 32BITS
4390FRS
CARTE 68030 AVEC MEMOIRE ET LE DISKMAN SONY
10000 Frs

NOUS CONSULTER POUR LES EXTENSIONS SPECIALISEES
(Genlocks, Splitters etc...)
Imprimantes, Softs, Scaners...
Note Importante:
Nous assurons nous même le SAV
Nous livrons les dernières versions des Logiciels ou Micros Disponibles

NOTRE CATALOGUE NE SE LIMITE PAS A LA PAGE CI-DESSUS. MERCI DE NOUS CONSULTER POUR LES DETAILS
Conditions Générales de Vente.
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT
Pour les Commandes par Courrier Joindre le Règlement plus 40 Frs de participation aux frais de port. Par Téléphone Cartes Visa bienvenues
Les Colis de plus de 6 Kg sont expédiés en contre remboursement pour le port.
GARANTIE ET SAV: TOUTE DEMANDE DE GARANTIE DOIT FAIRE L'OBJET D'UN NUMERO DE RETOUR
Toute demande de reprise de materiel sera acceptée par un avoir, ou un remboursement avec 20% de frais de restockage.

LA MUSIQUE C'EST DU BRUIT QUI PENSE

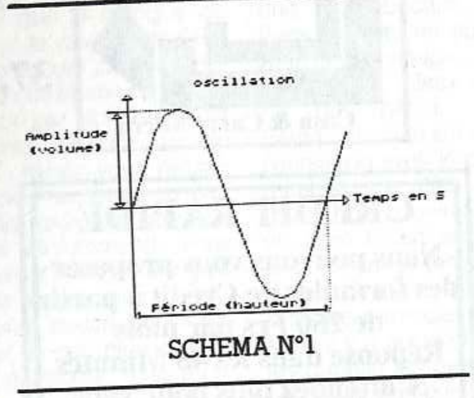
PAR SPEEDER

LA PROGRAMMATION SONORE SUR ATARI STF(E) ET AMSTRAD CPC (6128 & 464)

Le domaine du son est souvent laissé pour compte dès qu'il est question d'initiation à la programmation. Il peut pourtant se révéler tout aussi passionnant que le graphisme et l'animation, même s'il est vrai que son caractère "proche de la machine" le rend difficile à insérer dans un concept général et peut le faire paraître rebutant. Quoi qu'il en soit, il avait sa place dans cette rubrique, et nous allons passer à l'étude du processeur sonore (soundchip) commun à l'Atari STF et à l'Amstrad CPC (je signale, au cas où, que l'ORIC possède le même type de processeur).

En dépit de l'innovation globale que représente le ST par rapport au CPC, tous deux sont équipés du bon vieux PSG (Programmable Sound Generator) de General Instrument, nommé YM-2149 sur ST et AY3-8912 sur CPC (la seule différence notable entre les deux étant l'absence sur CPC de la gestion du port d'entrées/sorties B, ce qui nous intéresse fort peu, il est vrai).

Une mélodie, c'est bien connu, est composée de notes. Ces notes diffèrent entre elles par leur hauteur. Plus précisément, elles représentent des sons de fréquence différente. La fréquence représente la "densité" des vibrations de l'air qui caractérisent un son*. On l'exprime en Hz, unité correspondant au nombre de vibrations par seconde. Notre oreille est bien sûr équipée d'organes capables de capter et de convertir en signaux nerveux ces vibrations, mais est limitée à la plage située entre 30Hz et 18000 Hz. Cela est largement suffisant, et le LA international a, par exemple, une fréquence de 440 Hz.



SCHEMA N°1

Mais pour les autres notes, me direz vous? Hé bien, monter d'une octave revient à multiplier la fréquence par 2, et une octave compte 12 notes ou "demi-tons" (DO, DO# ,RE ,RE# ,MI ,FA ,FA# ,SOL ,SOL# ,LA ,LA# ,SI). Monter ou descendre d'une note revient donc à multiplier ou diviser la fréquence par 2^(1/12). D'où la formule:

FREQUENCE=440*2^(OCTAVE+(NOTE-10)/10)

Mais pour compliquer les choses, la hauteur d'un son est définie pour le PSG par la "période de ton". Ce n'est en fait qu'un multiple de la période du son, qui représente la durée en secondes d'une oscillation, soit tout simplement l'inverse de la fréquence (1/fréquence).

La transformation est donc simple:

PERIODE DE TON=125000/FREQUENCE (ST)

PERIODE DE TON=625000/FREQUENCE (CPC)

La différence vient du fait que le PSG est cadencé à 2MHz sur ST mais a 1MHz seulement sur CPC! Cela signifie qu'il tournera deux fois plus lentement sur CPC que sur ST, d'où un décalage d'une octave dans la hauteur du son. Cette différence est donc prise en compte dans le calcul de la période, celle destinée au CPC devant être divisée par 2 par rapport à celle du ST.

Une autre caractèristique fondamentale d'un son est son volume, ou plus encore l'amplitude de l'oscillation. Cette notion simple n'appelle aucune remarque particulière si ce n'est qu'il est possible de faire varier rapidement ce volume au cours du temps (selon une courbe appelée enveloppe) afin de contrôler le timbre du son.

Une notion moins courante est la différenciation note/bruit. En effet, une note est un son périodique, où les oscillations se répètent à intervalles de temps réguliers et mesurables (correspondant à la période vue plus haut), contrairement au bruit où les vibrations sont plus désordonnées.

AU COEUR DU PSG

Au niveau de sa structure interne, le PSG comportent:

– 3 générateurs sonores, appelés CANAL A, CANAL B et CANAL C, qui produisent chacun un signal régulier dont la fréquence est programmable séparément.

– Un générateur de bruit, qui produit un son dont la fréquence varie aléatoirement.

– Le mixer, qui permet de combiner les 3 canaux avec le générateur de bruit.

– Le contrôleur d'amplitude et le générateur d'enveloppes, qui permettent de faire varier l'amplitude de chacun des 3 canaux suivant une courbe d'enveloppe interne.

– 3 convertisseurs numérique/analogique (un par canal), qui produisent la tension de sortie à partir du volume indiqué par le contrôleur d'amplitude.

– 2 ports entrées/sorties (Port A et port B).

Les registres du PSG:

pour permettre à l'utilisateur de communiquer avec tous ces éléments, le PSG est doté de 16 registres (numérotés de 0 à 15).

– registres 0 et 1: ils reçoivent la période de ton de la note jouée par le canal A. Le format est le suivant:

R1=INT(PERIODE DE TON/256)

R0=PERIODE DE TON-(R1*256)

(Bizarre. mais dû au fait que la période de ton est codée sur 12 bits, alors que le PSG ne gère que des registres 8 bits)

– Registre 2 à 3: idem que 0 et 1

mais pour le canal B.

– Registre 4 à 5: idem que le 2 et 3 mais pour le canal C.

– Registre 6: PERIODE du bruit (sur 5 bits)

– Registre 7: MIXER (bit à 0: activation. Bit à 1:désactivation)

SORTIE	BRUIT SUR A	BRUIT SUR B	BRUIT SUR C	CANAL A	CANAL B	CANAL C
BIT	5	4	3	2	1	0

SCHEMA 2

Remarque: les bits 6 et 7 de ce registre servent à déterminer le sens de transmission des deux ports entrées/sorties, et doivent rester à 1 sur ST, et à 0 sur CPC, sous peine de plantage du périphérique concerné (le lecteur de disquettes sur ST)

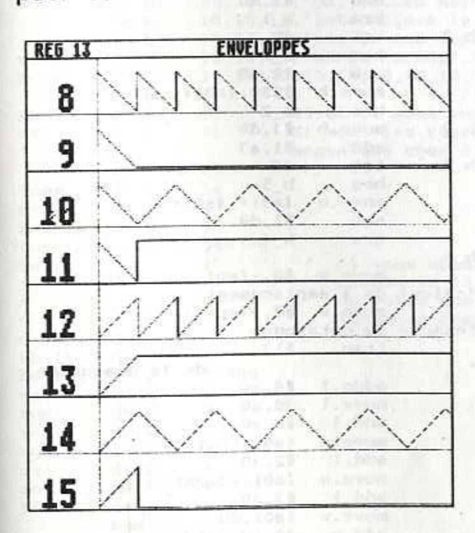
– Registre 8: bit 4: activation (=1) de l'enveloppe interne. Si elle est désactivée(=0), le registre contient alors le volume sur 3 bits du son (note+éventuellement bruit) issu du canal A.

– Registre 9: idem que le 8, mais pour le canal B.

– Registre 10: idem que le 9, mais pour le canal C.

– Registre 11 et 12: période de l'enveloppe interne, sur 16 bits.
R12=int(PERIODE/256)
R11=PERIODE–R12*256
(PERIODE=R11*256+R12)

– Registre 13: détermine l'enveloppe pour les 3 canaux . Coder sur 4 bits.



Remarque: Les périodes du bruit blanc (R6) et d'enveloppe (R11 et R12) sont soumises elles aussi à la différence d'horloge du PSG sur ST et CPC, leurs valeurs devront donc être divisées par 2 sur CPC pour obtenir un son semblable sur les deux machines...

Voila, c'est tout pour la programmation "classique" du PSG. Cependant, si les résultats peuvent intéressants, la qualité sonore est souvent loin d'être extatique, comme s'en sont d'ailleur vite aperçus les utilisateurs du ST, souvent munis d'un haut–parleur plus puissant que celui du CPC. Il a donc fallu trouver des solutions...

La première de ces trouvailles a été d'enrichir les possibilités de gestion du timbre d'un son en remplaçant la gestion interne des enveloppes, trop lourde et trop simple, par une gestion "software" de ses propres courbes d'enveloppes, de volume, et même de fréquence. Cette gestion effectuée en modifiant directement les registres de période et de volume du canal concerné et du bruit blanc, ne fait pas perdre beaucoup de temps au microprocesseur central, puisqu'appelée sous interruptions, seulement 50 fois par seconde.

En outre, elle offre des possibilités de création d'instruments avec vibrato, etc... vraiment étonnantes de qualité (écoutez par exemple les nombreuses musiques de David Whitaker sur ST et CPC). Il est à noter que les enveloppes internes, qui ne servent alors plus à grand–chose, peuvent être quand même utilisées avec de très faibles périodes pour faire légèrement varier la hauteur du son en lui donnant un aspect plus "tech" (cf. MAD MAX sur ST).

à suivre...

CIDD PAR CHRISTOPHE DESCELIERS

POUR ATARI ST 1040

L'auteur de DC_VIRUS récidive. Cette fois-ci, il nous propose un Codeur informatique de données divers (CIDD). C'est-à-dire un programme en assembleur pouvant coder des fichiers divers de moins de 300 000 octets. Le but de ce codage est d'interdire à toute personne autre que vous de lire le fichier ou bien d'exécuter un programme si ce fichier a comme suffixe .PRG .APP .COM.

Le programme CIDD se lance et se loge en mémoire. Vous n'aurez plus qu'à appuyer sur les deux touches SHIFT et ALTERNATE pour avoir accès au menu de CIDD. A ce moment, vous devrez rentrer votre code (dans le listing le code est "CIDD EN MARCHE", mais rien ne vous empêche de le changer. La procédure à suivre est indiquée dans le listing), puis le nom du fichier à crypter. Si vous rentrez un code erroné, votre ATARI ST se plantera irrémédiablement! A ce stade, votre fichier est codé. Si vous voulez le decoder, vous devez à nouveau relancer le programme, puis renouveler les même opérations (c'est-à-dire rentrer le code et le nom du fichier).

LISTING

```
        section text
        movea.l 4(sp),a5
        move.l #$100,d6
        add.l 12(a5),d6
        add.l 20(a5),d6
        add.l 28(a5),d6
*d6 contient la taille du prg
*pour les besoins de mise en
*memoire

        clr.l -(sp)
*mode Superviseur
        move.w #$20,-(sp)
        trap #1
        addq.l #6,sp
        move.l d0,save

        move.w $454,d0
*nombre maxi d'entrées
*de la queue VBL
        lsl.w #2,d0
        movea.l $456,a0

*liste des adresses
        clr.w dl

v_s     tst.l 0(a0,dl.w)
*routine cherchant
        beq v_f
*une place
        addq.w #4,dl
*disponible
        cmp.w d0,dl
*dans la queue VBL
        bne.s v_s

v_f     move.l  $4f2,al
        cmpi.w  #$100,2(al)
        beq     oldtos
        move.l  $4f2,al
        cmpi.w  #$102,2(al)
        beq     megatos
        move.l  $e00024,shift
        bra     v_f2
oldtos  move.l  #$elb,shift
        bra     v_f2
megatos move.l  $fc0024,shift
v_f2    move.l  #routine,0(a0,dl.w)
*ecriture dans la liste

        move.l  save,-(sp)
*retour au mode utiliseur
        move.w  #$20,-(sp)
        trap #1
        addq.l #6,sp

        clr.l -(sp)
*on quitte le prg mais
        move.l d6,-(sp)
*il doit rester en memoire
        move.w #$31,-(sp)
        trap #1
*le PRG commence ici
routine movea.l shift,a0
        move.b (a0),d0
*on consulte les touches speciales
        andi.b #%1111,d0
*les speciale et non pas Capslock (s.v.p)
        cmpi.b #%1011,d0
*Alt et les deux shift ?
        bne quit
*nom alor rien ne se passe

        clr.l D0
*routine sauvegardant l'ecran
        move.b $ffff8201,d0
        lsl.w #8,d0
        move.b $ffff8203,d0
        lsl.w #8,d0
        move.l d0,d7
        movea.l d0,a6
        movea.l $44e,a6
        lea.l buffer,al
        move.w #32000/4-1,d0
s_1     move.l (a6)+,(al)+
        dbra d0,s_1

        pea     mesl
*affichage messagel a l'ecran
        move.w  #9,-(sp)
        trap    #1
        addq.l  #6,sp

        move.w  #$777,-(sp)
*changement de couleur
        move.w  #3,-(sp)
        move.w  #7,-(sp)
        trap    #14
        addq.l  #6,sp
        move.w  #0,-(sp)
        move.w  #0,-(sp)
        move.w  #7,-(sp)
        trap    #14
        addq.l  #6,sp

        move.l  cx,d0
*le reste est top-secret
        move.l  cx,d2
        muls    d2,d2
        move.l  cy,d3
        muls    d3,d3
        muls    cy,d0
        add.l   d2,d0
        add.l   d3,d0
        move.l  d0,cz

        lea     buff,al
        lea     buffe,a2
        addq    #2,al

        move.b  #14,buff
*si vous decidez de mettre un
*nouveau mot de passe, remplacez
        pea     buff
*14 parle nombre de caracteres
        move.w  #$0a,-(sp)
*(espace compris) du nouveau
        trap    #1
* mot de passe et remplacez
        addq.l  #6,sp
*13 par ce nombre - 1
        move    #13,dl
boucle
        cmpm.b  (al)+,(a2)+
        bne     bloque
        subi.b  #1,dl
        bpl     boucle
        bra reus
bloque  pea     mes3
        move.w  #9,-(sp)
        trap    #1
        addq.l  #6,sp
bloque2
        movea.l $456,a0
        clr.w   dl
v_s2    cmp.l   #routine,0(a0,dl.w)
        bne     v_1
        move.l  #0,0(a0,dl.w)
        bra     fin
v_1     addq.w  #4,dl
        bra     v_s2
reus    pea     mes2
        move.w  #9,-(sp)
        trap    #1
        addq.l  #6,sp
        lea     fnam,a6
        move.b  #$c,(a6)
        pea     fnam
        move.w  #$a,-(sp)

        trap    #1
        addq.l  #6,sp
        addq    #2,a6
        pea     dta
        move.w  #$1a,-(sp)
        trap    #1
        addq.l  #6,sp
        move.w  #0,-(sp)
        move.l  a6,-(sp)
        move.w  #$4e,-(sp)
        trap    #1
        addq.l  #8,sp
        lea     dta,a3
        tst     d0
        bne     fin
        clr.l   dl
        adda.l  #26,a3
        move.l  (a3),dl
        move.l  (a3),tfich
        add.l   #4,a3
        lea     nom,a0
        move    #8,d0
b_1     cmp.b   #$2e,(a3)
        beq     b_2
        move.b  (a3)+,(a0)+
        sub     #1,d0
        bra     b_1
b_2     tst     d0
        beq     b_3
        sub     #1,d0
        move.b  #$20,(a0)+
        bra     b_2
b_3     move.b  #3,d0
        add     #1,a3
b_4     tst     d0
        beq     b_5
        move.b  (a3)+,(a0)+
        sub     #1,d0
        bra     b_4
b_5
        move.w  #0,-(sp)
*calcul de l'emplacement
        move.w  #7,-(sp)
*exacte du catalogue
        trap    #13
*                          de la disquette
        addq.l  #4,sp
        move.l  d0,a0
        add.l   #6,a0
        move.w  (a0),tcat
        add.l   #2,a0
        move.w  (a0),adrcat
        add.l   #2,a0
        move.w  (a0),d0
        add.w   d0,adrcat
        move.w  #0,-(sp)
        move.w  adrcat,-(sp)
        move.w  tcat,-(sp)
        pea     cat
        move.w  #0,-(sp)
```

```
        move.w  #4,-(sp)
        trap    #13
        add.l   #14,sp
        lea     cat,a3
        lea     nom,a0
        move.b  #$b,d0
b.1     cmp.b   (a3)+,(a0)+
        bne     b.2
        sub     #1,d0
        tst     d0
        beq     b.3
        bra     b.1
b.2     lea     nom,a0
        adda    d0,a3
        adda    #20,a3
        move.w  #11,d0
        bra     b.1
b.3     add.l   #1,a3
        move.l  a3,anic
        lea     cz,a0
        cmpi.l  #0,(a3)
        beq     s_1
        cmpm.l  (a0)+,(a3)+
        bne     fin
        move.l  anic,a3
        move.l  #0,(a3)
        bra     s_2

s_1
        move.l  cz,(a3)
s_2     move.w  #2,-(sp)
        move.l  a6,-(sp)
        move.w  #$3d,-(sp)
        trap    #1
        addq.l  #8,sp
        move    d0,handle
        move.l  tfich,d1
        pea     tap
        move.l  d1,-(sp)
        move.w  handle,-(sp)
        move.w  #$3f,-(sp)
        trap    #1
        add.l   #12,sp
        move.l  tfich,d1
        lea     tap,a4
        lea     tap,a5
        adda    d1,a5
boucle2                       *  ici on code
        eor.b   #93,(a4)
*-93 et 21 sont les parametre
*de codage et de decodage
*ils vous sont personnels
*vous pouvez en choisir d'autre compris
        eor.b   #21,(a4)+
*entre 255 et 0
        cmpa.l  a4,a5
        bgt     boucle2
        move.w  #0,-(sp)
        move.w  handle,-(sp)
        move.l  #0,-(sp)
        move.w  #$42,-(sp)
        trap    #1
        add.l   #10,sp
        move.l  tfich,d1
        pea     tap
        move.l  d1,-(sp)
        move.w  handle,-(sp)
        move.w  #$40,(sp)
        trap    #1
        add.l   #12,sp
        move.w  handle,-(sp)
        move.w  #$3e,-(sp)
        trap    #1
        addq.l  #4,sp
        move.w  #0,-(sp)
        move.w  adrcat,-(sp)
        move.w  tcat,-(sp)
        pea     cat
        move.w  #3,-(sp)
        move.w  #4,-(sp)
        trap    #13
        add.l   #14,sp
fin     pea     mes4
        move.w  #$9,-(sp)
        trap    #1
        addq.l  #6,sp
        move.w  #$777,-(sp)
*on retablit les couleurs
        move.w  #0,-(sp)
        move.w  #7,(sp)
        trap    #14
        addq.l  #6,sp
        move.w  #0,-(sp)
        move.w  #3,-(sp)
        move.w  #7,(sp)
        trap    #14
        addq.l  #6,sp
        movea.l shift,a0
*et on attend la pression
w_1     move.b (a0),d0
*de la touche [control]
        andi.b #%1111,d0
        cmpi.b  #%100,d0
        bne.s w_1
        movea.l $44e,a6
*puis on retablie l'ecran initiale
        lea.l buffer,a1
        move.w #32000/4-1,d0
r_1     move.l (a1)+,(a6)+
        dbra d0,r_1
quit    rts
*et voilà le tour est joué
        section data
buffe   dc.b    "cidd en marche",0
*"cidd en marche"
*c'est le mot de passe
*vous pouvez le modifier
```

```
mes1    dc.b    27,'E',10,13,'LE PROJET C.I.D.D VOUS SOUHAITE LA BIENVENUE...'
        dc.b    10,13,10,10,'Entrez le mot de passe :',10,10,13,0
mes2    dc.b    10,10,13,'OK...ACCES AUTORISE'
        dc.b    10,10,13,'Introduisez le disk aux donnnees a traiter'
        dc.b    10,13,'Entrez le nom global des donnees :',10,10,13,0
mes3    dc.b    10,10,13,'ACCES REFUSE',0
mes4    dc.b    10,10,10,10,10,10,10,10,10,13
        dc.b    '                    FIN DE TRAITEMENT...OK POUR [CONTROL]',0
cx      dc.l    93   <  93 et 21 sont vos parametres de codage
cy      dc.l    21   <  Si vous les changez, ils doivent etre les
*                       memes que ceux ci-dessus (cf ligne 212)
        section bss
fnam    ds.b    $e
dta     ds.b    44
handle  ds.w    1
tap     ds.b    $493e0
buff    ds.b    15      <  si vous changez le mot de passe
*                          remplacez 15 par le monbre de caracteres
*                          de votre nouveau mot de passe
*                          (espaces compris) + 1
save    ds.l    1
shift   ds.l    1
buffer  ds.w    16000
cat     ds.b    512*11
nom     ds.b    $b
tcat    ds.w    1
adrcat  ds.l    1
cz      ds.l    1
anic    ds.l    1
tfich   ds.l    1
        end
```

remarque: Vous devez taper ce programme sous l'éditeur GENST.

Les amateurs du genre sont gâtés! dans le prochain numéro (si CLARKETTE ne décide pas de repartir en Egypte voir Arthur et Zoe), vous aurez la suite de "La musique est du bruit qui pense", et le même type de cours sur AMIGA. HARG je vois déja la fin de la colone alors je vous dis A+.

Complétez votre collection

LES SOFTS TESTÉS DANS CE NUMÉRO

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE *TILT*

A retourner à *Tilt* Service abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Attention, les premiers numéros, avant le numéro 67 ainsi que les numéros 71 et 72, sont épuisés.

Je désire recevoir les numéros suivants :

____

____

Nombre de numéros ☐

Somme totale ☐

Je vous adresse la somme de 25 F pour chaque numéro par :

chèque ø mandat ø à l'ordre de *Tilt*.

NOM : ______________________________

Prénom : ______________________________

Adresse : ______________________________

____

Code postal : ______________________________

Ville : ______________________________

AMIE LE PRO.

POUR ETRE SÛR DE RECEVOIR VOTRE ORDINATEUR EN DÉCEMBRE RÉSERVEZ-LE EN NOVEMBRE !
AMIE vous offre un bon d'achat d'une valeur de 3% de votre commande !

AMIGA 500

AMIGA 500 + PACK CADEAU N° 1 — **3 290 F** ou 3 190 F*

AMIGA 500 + MONIT. COUL. 1083 + PACK CADEAU N° 2 — **5 390 F** ou 5 250 F*

AMIGA 500 + EXTENSION 512 K — **3 490 F** OU 3 350 F*

AMIGA 500 + MONIT. COUL. 1083 + EXTENSION 512 K — **5 690 F** ou 5 550 F*

ATARI 520 STE 1040 STE

ATARI 520 STE + PACK CADEAU N° 1 — **3 190 F** ou 2 990 F*

ATARI 520 STE + MONIT. COUL. + PACK CADEAU N° 2 — **5 290 F** ou 5 190 F*

ATARI 1040 STE + PACK CADEAU N° 2 — **3 990 F** ou 3 890 F*

ATARI 1040 STE + MONIT. COUL. + PACK CADEAU N° 2 — **6 190 F** ou 5 990 F*

LES PACKS CADEAUX AMIE

PACK N° 1

10 LOGICIELS DE JEUX (originaux)
+ 1 SUPER MANETTE
OU 50 DISQUETTES

PACK N° 2

PACK N° 1 + TAPIS SOURIS,
10 DISQUES VIERGES,
100 LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC
OU 100 DISQUETTES

* UNIQUEMENT POUR REGLEMENT COMPTANT (chèques ou espèces)
REMISES NON CUMULABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

AMIGA 2000

SUPER PROMO
AMIGA 2000
5 990 F

SUPER PROMO
AMIGA 2000
+ MONITEUR COULEUR
7 890 F

ATARI PROMO

ATARI 1040 + MONITEUR MONO
+ Traitement de texte FIRST WORD
4 990 F

MEGA ST1 + MONITEUR MONO
+ Traitement de texte + Mise en page
MEGAPAGE
Nous consulter

LES "PLUS" d'AMIE

- GARANTIE 2 ans
- CRÉDIT 4 mensualités sans intérêt*
- REPRISE Votre vieil ordinateur ATARI ou AMIGA repris à 50 % de sa valeur**
- REMISES aux collectivités et comités d'entreprise.

* Après acceptation du dossier
** Pour tout achat d'une unité centrale de plus de 5 000 F

PERIPHERIQUES

PÉRIPHÉRIQUES A 500

LECTEURS
3" 1/2 Ext. PROMO 650 F
5" 1/4 Ext. PROMO 990 F

EXTENSION MÉMOIRE
512 Ko PROMO 550 F
512 Ko + Horloge PROMO 690 F

DISQUES DURS
A 590 20 Mo 3.990 F
+ 1 Mo Mémoire 1.190 F

MONITEURS
1084 2.590 F
PHILIPS 8832 2.290 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

SON
INTERFACE MIDI BUS + 500 F
INTERFACE MIDI GOLD 570 F
PERFECT SOUND 3.0 790 F

VIDÉO
DIGIVIEW GOLD 1.490 F
GENLOCK GST GOLD VP 6.790 F
GENLOCK GST GOLD SP 5.500 F
HOME VIDEO KIT 4.490 F
MINI GEN 1.390 F

SCANNERS
PRINT TECHNICK A4 4.990 F
SCANNER COUL. 5.490 F

TABLETTES GRAPHIQUES
CRP A4 PROMO 3.490 F
CRPA3. 7.990 F

SOURIS
COUNTRIVER. 290 F
NAKSHA. 350 F
SOURIS OPTIQUE. 590 F
TRACK BALL. 390 F

DIVERS
MOUSE MASTER 270 F
MINI AMP 3. 390 F
MINI AMP 4. 530 F
NORDIC POWER 875 F
POWER PC BOARD 500. 3.690 F

PÉRIPHÉRIQUES A 2000
EXTENSION 2 Mo 2.990 F
DISQUE DUR 45 Mo 4.990 F
LECTEUR INT. 3"1/2 1.100 F
CARTE XT PROMO 1.900 F
CARTE AT 5.490 F

LECTEURS
3"1/2 Ext. PROMO 690 F
5"1/4 Ext.

DISQUES DURS
MEGA FILE 30. 3.990 F
MEGA FILE 60. 6.990 F
MEGA FILE 44 8.000 F
CARTOUCHE MEGA FILE 44. 990 F

MONITEURS
SM 124 1.200 F
COULEUR SC 1425 2.490 F
MULTISYNCHRO 4.990 F

TABLETTES GRAPHIQUES
PRINT CRP A4 PROMO 3.490 F
PRINT CRP A3 8.490 F

SCANNERS
PRINT TECHNIC. 4.990 F
HANDY SCANNER 2.990 F

SON
ST REPLAY 4 670 F
ST REPLAY PRO 1.300 F
MASTER SOUND 540 F
FM MELODY MAKER 790 F

VIDÉO
PRO 89 2.290 F
VIDI ST + ZZ DIXIMAGE 2.300 F

ÉMULATEURS
PC SPEED 2.490 F
SUPER CHARGER 2.890 F
SPECTRE GCR 3.890 F
ALADIN 2.490 F

DIVERS
SOURIS ANCO 390 F
TRACK BALL 390 F
TUNER TECH 1.190 F
SOURIS BMC 895 F
COMMUTATEUR NB COULEUR 200 F
COMMUTATEUR LECTEUR 300 F

POUR COMMANDER 43.57.48.20

TÉLECOPIE : 47.00.50.51

VPC	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.48.20
ATARI	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.89
AMIGA	11, bd Voltaire 75011 Paris	43.57.96.18
PC	19, bd Voltaire 75011 Paris	43.38.18.09
SERVICE TECHNIQUE	13, passage du Jeu de Boule 75011 Paris	43.38.46.40
OCCASION		
MARSEILLE LOISIRS	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.42.50.42
MARSEILLE PC	69, cours Lieutaud 13006	(16) 91.47.74.11

ECHANGEZ, AU MOINDRE CÔUT, VOTRE ANCIEN ORDINATEUR CONTRE UN MODELE PLUS PERFORMANT !

Exemple :

- **Un 520 STF DF contre un 1040 STE : Côut : 2.490 F**
- **Un AMIGA 500 contre un AMIGA 2000 : Côut : 3.990 F**



AMSTRAD CPC



COMMODORE 64



CONSOMMABLES

RUBANS ENCREURS

80 COLONNES NOIR	50 F
132 COLONNES NOIR	100 F
80 COLONNES COULEUR	120 F
PAPIER LISTING	
500 FEUILLETS FORMAT 11"	70 F
1000 FEUILLES FORMAT 11"	130 F

aMIE ACHETE COMPTANT ET AU MEILLEUR PRIX
ATARI - COMMODORE - AMIGA
COMPATIBLES PC et PERIPHERIQUES
Téléphonez à FRED au 43 38 46 40

DISQUETTES 3" 1/2 DF DD
par 100 : 4,50 F l'unité
par 50 : 5,00 F l'unité
par 10 : 5,50 F l'unité

CONSOLES DE JEUX



PERIPHERIQUES

TWO IN ONE JOYSTICK	580 F
SEGA JOYPAD	280 F
JOYSTICK INFRA ROUGE	490 F
DOUBLEUR DE JOYSTICK	190 F
QUADRUPLEUR DE JOYSTICK	250 F
CORRECTEUR COULEUR	350 F
CD ROM	3.990 F
MONITEUR COULEUR	2.490 F

NOUVEAU

UNIQUE EN FRANCE !

SOLDERIE et SERVICE OCCASIONS

13,passage du Jeu-de-Boule
75011 PARIS - Tél. 43 38 46 40

VOIR NOTRE ANNONCE PAGE : 181

IMPRIMANTES

– 4% SUR PRIX INDIQUES

CITIZEN	
120 D	1.590 F
SWIFT 24	3.990 F
STAR	
LC 10	1.890 F
LC 10 COULEUR	2.300 F
LC 24-10	3.190 F
EPSON	
LX 800-400	2.400 F
LQ 500-400	3.790 F
COMMODORE	
MPS 1230	1.590 F
MPS 1500 COULEUR	2.300 F

ACCESSOIRES

– 7% SUR PRIX INDIQUES

JOYSTICKS	
COBRA	490 F
CPS ULTIMATE	240 F
CPS VG 500	150 F
JET FIGHTER	140 F
MEGABLASTER	85 F
NAVIGATOR	150 F
POWER MULTI COLOUR	130 F
QUICKJOY INFRA-RED	350 F
SPEED KING	110 F
SURESHOT COMMAND MODULE	160 F
SURESHOT STANDARD	150 F
SURESHOT SUPREME	170 F
TURBO PEDAL	200 F
VOLANT RACE MAKER	345 F
WICO COMMAND CONTROL	290 F
ZIP STICK SUPER PRO	150 F
BOITES DE RANGEMENT (avec clés)	
50 DISKS	50 F
90 DISKS	90 F
POSSO	130 F
HOUSSES	
CLAVIER	70 F
MONITEUR	80 F
IMPRIMANTE	80 F
CABLES	
IMPRIMANTES	150 F
PERITEL	150 F
RS 232	150 F
PROLONGATEUR JOYSTICK	50 F

A RETOURNER A : AMIE VPC, 11, BD VOLTAIRE 75011 PARIS

NOM ____________________

ADRESSE ____________________

VILLE ____________________

CODE POSTAL |_|_|_|_|_| TEL ____________

MON ORDINATEUR ____________________

(Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables)

DESIGNATION	QUANT.	PRIX	MONTANT
FRAIS D' ENVOI*			

POSTE 30 F/TRANSPORTEUR 90 F C.R. 60 F TOTAL

☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE ☐ CARTE CLUB AMIE

|_|_|_|_| DATE D'EXPIRATION

|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE ____________ SIGNATURE

PETITES ANNONCES

VENTES

AMSTRAD

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + joystick + 150 jx + utilitaires (Disco, OCP) : 3 500 F. **Frédéric GONTIER, 1130, Chemin du Mas de Campe, 13160 Chateaurenard. Tél. : 90.94.24.38.**

Vds Amstrad CPC 6128 mono + 110 jx + joyst. : 1 500 F. **François HIRSCH, 2, allée du Pré-Blanc, 38240 Meylan (Isère). Tél. : 76.41.84.51.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur et Ach Amiga 500 à prix raisonnable. **Jacky HUET, 11, rue des Écureuils, 35500 Vitré. Tél. : 99.74.54.04.**

Vds Amstrad CPC 6128 + moniteur couleur + jx (Double Dragon 2, Dragonninja) + livres + nombreuses disquettes vierge : 2 600 F. **Michel SYLVAIN, quartier Saint-Véran, 84800 Lagnes (Vaucluse). Tél. : 90.20.37.88.**

Vds Amstrad 464 + TV mono + lecteur cassette diskette DD1 synté vocal + nombreux jx : 2 900 F. Vds TO7 + 70 cass. + disquettes + jx + manette : 2 000 F. **Sébastien BÉCHARD, 27, route de Missy-sur-Aisne, 02880 Chivres-Val. Tél. : 23.72.82.72.**

Vds Amstrad CPC 6128 couleur + jx orig + Multiface 2 + DMP 2160 + revues + manuels + 2 joysticks. + doubleur de prises de joyst., t.b.é. 3 000 F (+ revues + manuel). **Charles-Édouard MANDEFIELD. Tél. : 60.86.27.53.**

Vds Amstrad CPC 6128 coul + nbrx jx originaux + 2 copieurs + boîte de rangement + joyst. + manuels + revues, t.b.é. : 2 500 F à débat. **Jérôme BURON, 15, résidence Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 60.11.81.35.**

Vds Amstrad CPC 6128 + now couleur (CTM 644) + joyst. + env. 150 jx + boîte disquettes (59) : 2 000 F. Vds Wonderboy in Mons. sur Nec : 200 F. **CHARLOT, 4, impasse Charles-Duole, 33380 Mios. Tél. : 56.54.92.55.**

Vds Amstrad PPC 512 Port 2 drive + logiciel bureau + Linkmaster : 4 500 F. **Julien VARACHARD, 16, rue Henri-Delaunay, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : 48.94.84.82.**

Vds CPC 6128 mono + 80 disk de news + disks de nettoyage + revue b.é. 2 ans pour 2 100 F. **Jérôme LYONNET. Tél. : 48.93.47.03.**

Vds CPC 464 coul. + lecteur D7 + 35 jeux D7 + jeux K7 + joyst., le tout 2 000 F. **Ronan LEGALL, résidence La Source, 91240 Saint-Michel-sur-Orge. Tél. : 69.01.68.30.**

Vds jx originaux CPC 6128 récents : Klax, AMC, P 47, Impossamole, Batman, Rick Dangerous, 90 F l'un, 150 F les deux. Urgent. **Benoît SICRE, 28, rue Fabre-d'Églantine, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.67.10.**

Vds jx sur CPC 6128 : Opération Thunderbolt, Italy 90, Dragon Ninja, Turbo Outrun, Butcher Hill, Summer Games, Winter Games, 90 F l'un. **Stéphane CHEDEMAIL, 19, chemin du Préfet, 53000 Laval. Tél. : 43.56.46.91.**

Vds 6128 coul. + joyst. + nbrx jx et revues + manuel d'utilisation. Affaire : 2 600 F (t.b.é.). **Arnaud DUTHEIL, 21, rue Nadaud, 63400 Chamalières. Tél. : 73.35.49.98.**

Vds : multiface 2 + Dart Scanner, Datacorder + câble (lecteur K7), discs 3, pleins (news) : faire offre. **Éric RINGEVAL, 23, résidence du Bois-de-Charme, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.41.35.56.**

Vds PC 152 double drive coul. + impri. DMP 3160 + jx : 6 000 F. **Bruno RAMAIN, 3, allée Soufflot, 93150 Blanc-Mesnil. Tél. : 48.67.63.21.**

Vds 6128 + mon. coul. + housse + boîte de rangt + joyst. + nbrx jx. Le tout en t.b.é. : 2 800 F. A saisir ! **Marc VISOCCHI, 21, rue Maurice-Guillon, 91200 Athis-Mons. Tél. : 60.48.58.80.**

Vds nbrx accessoires pour CPC (clavier-moniteur) + nbrx bouquins à très bons prix. **Lionel GOUTARD, 11, allée Louis-Noguères, 78260 Achères. Tél. : 39.11.35.74.**

Vds CPC 464 + mon. coul. + env. 40-50 jx + joyst. (idéal pour commencer) : 1 700 F + livres gratos. **Matthieu JOLY, Micaldié, 81140 Castelnau-de-Montmirail. Tél. : 63.33.14.53.**

Vds CPC 6128 : clavier + adaptateur Péritel + disks + revues + joyst. : 1 500 F à débattre. Vds imprimante DMP 2160. **Vatsana LUANGSANA, 1 bis, rue Léo-Lagrange, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 45.92.30.65.**

Vds 664 disk coul. + tunner TV + 70 JX (Tennis Cup...) + revues + manuel + joyst. Le tout t.b.é. :3 500 F. Valeur 4 500 F. **Walter SMONIOWSKI, Grande-Rue, 17170 Courcon. Tél. : 46.01.71.28.**

Vds PC 2086 écran VGA 14, coul. copr. 8087 Rampage 2 Mo disque 32 MO, disquette 3,5,, souris. Peu servi : **Michel PABST, 9, allée des Châtaigniers, 91410 Dourdan. Tél. : 64.59.50.44.**

Vds CPC 464 coul. + housse + rallonges + joyst. + 50 jx : 3 000 F. **Jean-Christophe ARLANDIS, 23, rue Jean-Mermoz, 94270 Le Kremlin-Bicêtre. Tél. : 46.78.45.01.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + 40 disks de jx + 10 disks vierges + livres : 3 500 F. **Ludovic BRABANT, 9, rue Auguste-Caron, 59195 Hérin. Tél. : 27.42.36.98.**

Vds CPC 6128 + 1 souris + 2 manettes + 30 jx news dont hits (Italy 90, Gunship...) et des utilitaires. Valeur neuf : 7 300. Vendu : 4 000 F. **Arnaud DELAUNAX, 28, av. Hoche, 75008 Paris. Tél. : 45.63.49.69.**

Vds CPC 464 avec mon. coul. + nbrx jx + 2 joysticks. + table informatique. Prix à débat. : 2 300 F. **Grégory CROIZER, 2, av. Audra, 92700 Colombes. Tél. : 47.81.66.42.**

Affaire ! PC 1512 Amstrad DD coul. Etat neuf. Peu servi, s.s. garantie : 5 000 F + housse + int. PC + jx. **Farid IDJELLIDAINE, 30, rue Keller, 75011 Paris. Tél. : 47.00.98.95.**

Vds 464 + nbrx jx + 50 mags + pistolet + kit de téléchargement + 2 joysticks. Bon état, an. 89 : 1 500 F à débat.. **Alexandre GURY, 48e rue de Turenne, 90300 Valdoie. Tél. : 84.26.44.89.**

Vds 664 + mon. coul. + tuner (télé) + nbrx jx + magnéto + K7. Valeur : 7 000 F. Vendu à 3 500 F. T.b.é. **Thierry SANNA, 46, Rès-les-Roquilles, 13680 Lançon-de-Provence.**

Vds 6128 coul (UC + moniteur) + joyst. + jx + utili. Px : 3 000 F ferme. **Olivier CARRIAS, La Courbassière-Coublevie, 38500 Voiron. Tél. : 76.05.19.13.**

Vds CPC 6128 + joyst. + nbrx jx + impr. DMP 2000 + rouleaux + manuels + papier. Le tout t.b.é. : 3 800 F. **DAVID, 75015. Tél. : 46.36.89.19.**

Vds PC Winners, disque dur 20 Mo, écran couleur, lecteur de disque, imprim. Citizen LSP10, clavier azerty, souris, nbrx logi. Val. 14 000 F. Vendu 8 500. **Jean-Philippe REYMOND, La Campanelle, Quartier Beaufort, 13540 Puyricard. Tél. : 42.92.14.32.**

Gratuit, imprim. DMP 2000 pour tt achat d'un CPC 6128 coul. + joyst. + nbrx jx + utilitaires (le tt en t.b.é.). Px : 2 000 F. **Romain DE MONZA, 12, rue Tholoze, 75018 Paris. Tél. : 42.59.46.12.**

Vds tuner TV + réveil pour 6128 t.b.é. : 1 000 F. Vds Atari 2600 + 10 jx + joyst. : 600 F. Vds clavier Atari 800 XL + adaptateur : 800 F. **Alexandre LEFEBVRE. Tél. : 48.95.35.64.**

Vds PC 1512 DD coul. + imprim + buffer 64 Ko + carte joyst. + 2 joysticks + livres + tapis mousse + programmes. Px : 7 000 F à débat. **Olivier ZARKOS. Tél. : 46.60.72.64.**

Vds 1512 PC ext. 640 Ko, 2 drives de 5,1/2, + joyst. + Dos + Gem + Fairt + souris + filtre écran. Excellent état. Écran CGA + jeux : 4 000 F. **Jérémy GOLDNADEL, 204, rue de Tolbiac, 75103 Paris. Tél. : 45.80.42.58.**

Vds CPC 464 coul. + nbrx jx + originaux + 5 micro application + 3-joysts. T.b.é. Px 1 900 F. **Jean-Yves FEMENIA, 51, rue Raymond-Marcheron, 92170 Vannes. Tél. : 46.45.99.28.**

Vds PC 1512 SD mono CGA + souris + intégrale PC + joyst. + revues + nbrx jx. T.b.é. 10 mois : 4 500 F. Christel FONTAINE, Les Jaudières. Cedex 5, Saint-Maurice-de-Santonnay, 71260 Lugny. Tél. : 85.33.34.43. Après 19 h.

Vds CPC 464 + lecteur DD1 + joyst. + logiciels originaux + disks + K7 + jx utilitaires + Lasergun + câble Minitel + mont. coul. 4 000 F envi. **Anne GAUTREAU, 3, rue du Maréchal-Lyautey, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.60.11.93.**

Vds CPC 464 couleur + 75 jx + livres + kit télécharge + 2 manettes. Px : 2 500 F à débat. **Stéphane HERNANDEZ. Tél. : 90.25.34.92.**

Vds 464 mono + un DDI - 1 + 30 disks pleins (jeux et utilitaires) : 2 000 F. **Guénaell FLAT, 23, route de Saint-Germain, 63500 Issoire. Tél. : 73.89.57.30.**

Vds 464 coul. + 2 joysticks + manuel d'explication + 42 jx. Px : 2 500 F. **Yann GUILLERM, 3, av. de Valmy, 77500 Chelles. Tél. : 64.26.11.46.**

Vds CPC 464 écran coul. t.b.é., récent + nbrx jx et news + livres + nbrx magazines. Le tout : 2 500 F. **Cyril CERANTOLA, 6, rue de l'Obiou, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.26.80.**

Vds clavier Amstrad CPC 6128 + imprim. DMP 2160 + synté vocal + 50 disks. (60 jx dont 24 titres originaux). Cédé 3 500 F. **Thomas VITTINI, 77, impasse du Béarn, Sainte-Marguerite, 83130 La Garde. Tél. : 94.20.38.16.**

CPC 6128 coul. + nbrx jx + utilitaires. 2 800 F. **Philippe RAMELET, 172, chemin du Mas-Rousson, 34200 Sète. Tél. : 67.74.26.81.**

Vds 6128 coul. + adaptateur permettant de regarder la TV + radio-réveil + nbrx jx + revues + joyst. + manuel + cadeaux. **Michaël HADDAD, 16, rue de Cambrai, 75019 Paris. Tél. : 40.35.70.94.**

Vds jx Amstrad K7 + manettes jx entre 30 et 100 F. Manettes entre 50 et 80 F. Demander la liste. **Germain LAFROGNE, 6, route de Nançois, 55500 Velaines. Tél. : 29.78.81.67.**

Vds 464 + drive (DD1) + imprim. (garantie) + DK'Tronics 64 K + synthé. vocal + nbrx jx K7 + 8 disks. Évalué 10 000 F et cédé à 5 500 F. **Laurent ROCHETTA, 100, rue Raoul-Follereau, 34090 Montpellier. Tél. : 67.54.21.53.**

Occasion : CPC 464. coul. + 2 joysticks + livre micro application + mallette + nombreuses revues + 87 jx originaux (After-Burner, R-Type, etc.). Cédé à 1 500 F. **Yannick NOEL, 96, bd Longchamp, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.66.02. (Après 18 h).**

Vds CPC 464 mono + nbrx jx + 15 revues + 3 joysticks. Cadeau : un Walkman. Valeur : 3 000 F. Px : 1 200 F. Urgent. **Damien SALOMON, La Croix des Chemins, La Buisse, 38500 Voiron. Tél. : 76.55.08.18.**

Vds CPC 6128 + moniteur coul. t.b.é. + manette + nbrx jx + cordon magnéto. Le tout 2 100 F. **Fabrice LOMBINO, 21, rue Joseph-Bail, 77590 Bois-le-Roi. Tél. : 60.66.35.08.**

Vds CPC 6128 coul. + imprim. + kit téléch. + nbrses revues docs. + nbrx accessoires dont tuner TV + 60 jx + 2 joysticks. Le tout t.b.é. : 5 000 F. **Martial VANDAMME, 6, clos de Barat, 31140 Pechbonnieu, Aucamville. Tél. : 61.09.78.19.**

Vds PC 1512 coul. + disque dur 32 Mo + jeux + TTX + SGBD + Graph + tableur + nbrx utilitaires. Px : 8 000 F. **Jean-François ROUALIN, 15, rue Bardinet, 75014 Paris. Tél. : 45.42.58.39.**

Vds PC 2086 VGA coul. DD 40 Mega + lect. 3,5, + 5,25, + nbrx logiciels et jx : 8 000 F. **Stéphane KAUFFMANN. Tél. : 47.37.52.43.**

Vds PCP 464 coul. + 2 joysticks + nbrx jx + câble de liaison Amstrad-Minitel + de nombreuses revues et livres Basic (le tout en t.b.é.). **Nicolas GAUDILLAT, 7800 Versailles. Tél. : 30.21.12.44. Tél. le soir.**

Vds adaptateur Nec-Amstrad. Valeur réelle : 400 F. Vendu : 200 F. Vds aussi Nec à très bon prix. **Frédéric REMY, 27, route de Blanzat, 63830 Nohanent. Tél. : 73.60.55.23.**

Vds PC 1512 DD coul. + joyst. PC et nbrx logiciels avec extention 640 Ko. T.b.é. : 6 500 F. **Laurent FANIEN, 7, rue des Baudrieux, 94000 Créteil. Tél. : 43.99.96.72.**

Vds CPC 464 + monit. CTM 640 neuf + nbrx jx. A débat. : 2 500 F. **Stéphane DAUBIER, rue du 8-Mai-1945, 70500 Jussey-Gare. Tél. : 84.92.20.16.**

Urgent, vds CPC 6128 + mon. coul. + tuner + antenne TV + manette + env. 45 jx. Le tout : 2 500 F. **Cyril GUILMEAU, 56, bd Kellermann, 75013 Paris. Tél. : 45.89.49.45.**

Vds 6128 + mon. coul. + joyst. + 60 jx, exc. état + manuel d'util. 3 000 F. **Solenn HEINRICH, 8, rue de l'AFF, 56200 La Gacilly. Tél. : 99.08.58.48.**

Vds CPC 6128 coul. + imprim. + joyst. + crayon optique + synthé. vocal + jx et utilitaires + revues, le tout : 4 000 F. **Fabrice BERT, 12, av. Rabelais, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.71.23.55.**

Affaire : Vds CPC 6128 + monit. coul. + jx + manuel + boîte de rangement + joyst. Valeur : 5 600 F. Vendu 3 200 F. Urgent. **Sophie AMIARD, 11, rue Sobbé-Duval, 75015 Paris. Tél. : 45.33.26.29.**

Vds CPC 6128 coul. (2 500 F) + nbrx originaux à 100 F + compil. à 110 F. **Tony MILLET, Les Brosses, 72500 Montabon. Tél. : 43.79.40.16.**

Vds CPC 464 coul. + jx en t.b.é. : 3 000 F + imprim. DMP 2160 : 1 500 F. Le tout 4 000 F + env. 40 disquettes en cadeau. **Philippe LE LOUARM, 73, rue Jean-Jacques-Rousseau, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.54.07.**

Vds PC 1512 coul. + 2 lecteurs + orig. + éducatifs + logiciels + btes de rangement. Px : 6 000 F (1 an). **Stéphane HAZIZA, 2, rue Ernest-Saint-Renan, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.30.60.**

Vds K7 pour CPC 464 35 F pièce + Falcon, Populous, Compilation, 30 F pièce + Tilt n° 77 ISF + revue D7 sof. **Mickael BOLUEN, 16, rue Jean-Rostand, 49000 Angers. Tél. : 41.48.86.91.**

Vds PC 2086 + écran coul. 12' HR VGA + disque dur 30 Mo + souris + lecteur 5' 360 Ko + logiciels t.b.é. Px : 1 1500 F à déb. **Bernard ABRIOUX, 158, rue des Joncs-Marins, 91620 La Ville-du-Bois. Tél. : 69.01.52.25.**

Vds CPC 6128 + mon. coul. + nbrx jx originaux + BCP de revue. Le t. en parfait état. Cédé à 3 000 F. **Stéphane BRUAULT, 4, rue Benjamin-Moloise, 91790 Boissy-sous-Saint-Yon. Tél. : 64.91.35.31.**

Très urgent, vds CPC 6128 t.b.é. coul + joyst. neuf + nbrx jx + 7 utilitaires + manuel d'utilisation. Px : 3 500 F. **Laurent POURAILLET, Lédevix, Lot. Pouteau, 5, rue de l'Arlas, 64400 Oloron. Tél. : 59.39.90.98.**

Vds 6128 mon. mono + adaptateur Péritel + manette + doubleur joyst. + disk originaux + revues + disk. Px : 2 700 F **François POISSIEN, 37, rue Pasteur, 59370 Mons-en-Baroeul. Tél. : 20.04.91.06.**

Vds originaux pour 6128 + nbrx titres + compilations. Bas prix. Liste contre un timbre ou Tél. **Michel DAAB, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97.**

Vds CPC 464 coul. + 2 joyst. + 30 jx. T.b.é. 2 500 F. **Frédéric PAZOS, 9, rue de l'Espérance, Les Arches, 04000 Dignes-les-Bains. Tél. : 92.31.14.35. Tél. après 18 h.**

Vds 6128 moniteur CTM 644 + joyst. + manuel + jx + utilitaires et éducatifs 10 disquettes. Px : 3 000 F. **Isabelle WERWINSKI, 109, route de la Reine, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : 46.03.89.26. De 20 h à 22 h.**

Vds C64 + lecteur de disquette 1541 + joyst. + jx : 900 F. **Vincent THIBLET, 7, rue Johann-Strauss, 91860 Épinay-sous-Sénart. Tél. : 60.47.30.68.**

Vds 1512 DD 512 Ko couleur + disquettes. 4 000 F. **Arnaud AUTIE, 5, rue du Docteur-Darin, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.07.53.**

Vds CPC 6128 coul. + tuner TV + réveil + 50 jx + manuel + revues + 2 joyst., t.b.é. : 3 000 F. **David FLORIO, 63, rue d'Hem, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.40.46.**

Vds pour CPC, lecteur 5, 1/4 + cordon + câble + sélecteurs A-B, F-P : 1 200 F ; Jx K7 originaux à bas px ; rech. boîte Posso occa. **Kuy Lim THONG, 72, bd de la Villette, 75019 Paris. Tél. : 42.03.02.74.**

Vds anciens numéros de journaux informatiques (10 timbres) + jx pour CPC D7. **Sébastien GRENIER, 36 bis, avenue d'Azereix, 65000 Tarbes.**

Stop, vds CPC 6128 coul. + lecteur 5, 1/4 + nbrx jx + utilitaires + houses + joyst. + docs 5 000 F + imprim. DMP 2160 + papier 2 000 feuilles : 1 200 F. **Jimmy ROBIN, 3, allée de Maletrenne, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.34.**

Vds CPC 6128 coul. + 1 doubleur de joyst. + 1 joyst. + jx. Le tt t.b.é. : 2 000 F. **Jean-Luc THIBAUT, Morge, 38380 Miribel-les-Échelles. Tél. : 76.55.27.32.**

Urgent, vds 464 coul. + lecteur DDI1 + env. 90 jx dont originaux + revues + 2 joyst., t.b.é. Le tout 4 000 F. **Michel BARSUS, 70110 Melecey. Tél. : 84.20.21.40.**

Vds 6128 coul. + jx + souris + joyst. + nbrx mag. + synthétiseur vocal + livres (bible du programmateur). 3 000 F (ferme). **Jean-Michel LETESSIER, 4, rue du Fiacre, 34440 Colombiers. Tél. : 67.37.13.31.**

Vds PC coul. + HD 20 Mo + 100 jx + utilitaires (Actools, Gem, Codywright...) + joyst. + souris + revues ds emballage d'origine : 6 000 F. **Adrien BRET, 71, rue des Écrins, 38530 Pontcharra. Tél. : 76.71.94.42.**

Vds Multiface 2 + le copieur pour CPC 6128 - 664 - 464 à 400 F + vds jx originaux de 40 à 70 F + disks. vierges à 15 F. **Joël CHENELAT, route d'Arles, Crau-Sud, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.42.21.78.**

Vds lecteur DDI1 pour CPC 464, t.b.é. Px : 1 200 F. Région Nord uniquement, se déplacer. **Corinne RORIVE, 16, rue Jules-Vallés, 59310 Orchies. Tél. : 20.71.91.96.**

Vds 6128 + joyst. + supers hits. Le tt 1 390 F. **Alexandre ROSSI, 19, av. Paul-Dufourmantel, 06000 Nice. Tél. : 93.81.67.64.**

Vds nbrx jx pour CPC 6128. Px à déb. **Samuel ALUZE, lot Champs-Chauvet, 73100 Gresy-sur-Aix. Tél. : 79.61.16.21.**

Vds lecteur disq. DDI1 : 930 F, avec fais de port gratuit + jeux originaux : Chicago 90 + Iron trackers : 60 F l'un en disk pour CPC. **Michel BENOIT, Presse des Pugets, Centre Commercial, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.81.33.**

Vds moniteur couleur pour CPC : 1 000 F. **Laurent PASSELEGUE, 5, rue Henry-Bordeaux, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.39.87, après 17 h 30.**

Stop affaire : CPC 464 mon. + lect. + joyst. + livres + nbrx jx et util. (Barbarian, Silent Service, Renegade...). Sacrifié 1 500 F. **Éric LAGEL, 1, rue des Arcades, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : 39.73.92.58.**

Urgent, vds logiciels sur K7 ou disks originaux à prix réduit (40 à 50 F). Offre pour l'achat de 3 logiciels (100 F). **Thomas FIGUET, 10, allée des Bosquets, 72250 Parigne-l'Evêque. Tél. : 43.75.85.98.**

Vds 6128 mono + adapt. TV + man. + nbrx jx (Impossanole, Defendeur of the Crown, Phaser, etc.). Px : 2 400 F. Urgent ! **Laurent SCHARFF, 37, rue de l'Aubépine, 57110 Elzange. Tél. : 82.55.01.23.**

Vds CPC 6128 mono + imp. DMP 2000 + la Solution Amstrad (Calcuma, Textomat, Datanat) + jeux + joystick : le tout pour 2 600 F (âge de 2 ans). **Priska SCHMÜCKLE, 19, rue Ampère, 75017 Paris. Tél. : 46.22.56.47.**

Vds CPC 664 mono + joyst. + 20 disq. + câble Péritel + câble imp. + docs : 1 500 F. **Christophe MARCHAL, 33, rue Vavin, 75006 Paris. Tél. : 46.33.62.55.**

Vds CPC 6128 couleur (sous garantie). T.b.é. : 2 900 F. **Laurent BOURMAUD, 140, avenue François-Molé, 92160 Antony. Tél. : 42.37.46.50. Après 18 h.**

Vds 6128 couleur t.b.é. + joyst. (Cobra) + 24 disquettes de jeux + mag. Px : 2 500 F. **Breffni BOLZE, 94, rue du Connétable. Tél. : 44.58.05.83. Après 17 h.**

Vds K7 pour 464 + 2 manettes : 1 000 F. **Germain LAFROGNE, 6 route de Nançois, 55500 Velaines. Tél. : 29.78.81.67.**

Vds originaux sur 464 (Blacktiger, Shinobi, Silkworm, NZ, Story, Défis de Taö, etc.) avec entre 30 et 50 % de réduct. **Sébastien BENOIST, Villerbernier, 36220 Font-Gombault. Tél. : 54.37.20.18.**

Vds pour Amstrad CPC 464 K7, nbrx jx originaux de 30 F à 40 F. Vds mon. VGT65 mono, 400 F. **Frédéric HUGUET, rés. Port-Frontignan, 143, av. Vauban, 34110 Frontignan.**

Vds jx originaux pour 6128 à D7 et K7. 50 F. **George LAGE, 54, rue de la Chapelle, 75018 Paris. Tél. : 40.18.15.61.**

Vds 3 compilations pour 6128 (12 jx except.), t.b.é., 450 F le tout ou 150 F l'une. **Carl FORESTIER, 11, route de Misse, 79100 Saint-Jean-de-Thouars. Tél. : 49.68.07.51.**

Vds pour CPC 6128, nbrx jx originaux dans embal. avec notice, 30 F pièce. Liste sur demande. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribebourt. Tél. : 44.76.91.39.**

Vds logiciels pour 464 originaux : 450 F l'un ou 1 000 F 20 jx. **Jérôme LE DOUAIRON, les Grands Bégauds, Saint-Hilaire-de-Villefranche, 17770 Brizambourgs. Tél. : 46.95.41.65.**

Affaire, vds Double Dragon II, disquette CPC 6128. Acheté 180 F, vendu 150 F, bon état. **Vincent BRUNET, 10, Chemin-des-Vignes, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.59.15.09.**

Vds jx originaux pour CPC 6128 (Silkworm, Robocor, etc.) : 50 F le jeu + 464 avec lecteur DDI1 coul. : 1 500 F. **Igor GELASSEN, 3, bd du Cap, Résidence Port-au-Bernon, 06160 Antibes. Tél. : 93.67.59.98.**

Vds jx pour 464 K7 avec boîtes et notices, de 30 F à 150 F. Vds 2 joyst. Liste des jx sur demande. **Germain LAFROGNE. Tél. : 29.78.81.67.**

Vds pour CPC 6128 disk — Wec le Mans £ (simulation auto), 80 F. **Mathieu KOWALCZYK, 6, Clos d'Orléans, 60800 Crépy-en-Valois. Tél. : 44.59.01.55.**

Vds CPC 464 + moniteur couleur + revues + manuel + jx. Tout t.b.é. Px : 2 000 F. **Paul GASOWSKI, 11, place Jupiter, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 48.68.10.57.**

Vds CPC 6128 t.b.é. (très peu utilisé) coul. + tuner TV + radio-réveil + bureau + 30 disks (dont 5 originaux) + mags + rallonge clavier. 3 500 F. **Adnan DAWALI BI, 4, rue de Franqueville, 75116 Paris. Tél. : 42.24.86.51.**

Vds CPC 464 coul. t.b.é., nbrx news, super joyst. + livres + magazines : 2 500 F. **Franck MADELIN, 60, avenue Aristide-Briand, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.32.79.**

Vds 6128 coul. + 20 jeux + doubleur joyst. + 1 joyst. + moniteur couleur. Acheté 5 000 F. Vendu 1 900 F. **Vincent BILLERACH, 12, rue des Rossignols, 77360 Vaire-sur-Marne. Tél. : 60.20.67.04.**

Vds 6128 coul. + disks + lecteur K7 + revues et manuels + cordons + nouveautés. Px : 3 200 F. **Frédéric DIAZ, 3, rue des Chardonnerets, 57300 Talange. Tél. : 87.80.35.00.**

Vds CPC 464 mon. coul. + joyst. nbrx livres + nbrx jx + boîtier de rangement. Px. : I 500 F (à déb.). **Christophe RIBEIRO, 1, rue Curie, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.84.88.**

Vds CPC 6128 coul. t.b.é. + joyst. + nbrx jx (Chase HQ...) + impr. DMP 2000 + textomat + roul. impr. + ETC. Le tout à 3 000 F. **David MAZALTARIM, 39, rue Violet, 75015 Paris. Tél. : 46.36.89.19.**

Vds CPC 464 coul + jx originaux + joyst. + Tilts + utilitaires. T.b.é. : 2 300 F. Vds et achète jx Sega. Cherche Atari ST + jx : 2 000 F. **Richard RIVAULT, 25, av. G.-Clemenceau, 78110 Le Vésinet. Tél. : 39.52.76.05.**

Vds CPC 464, mon. coul. + nbrx jx + 20 revues + malette pour ranger 30 K7 + housses de protection. Le tt 2 000 F. **Christophe NAVARO, 3, rue Colbert, 56890 Saint-Avé. Tél. : 97.60.84.82.**

Urgent ! Vds CPC 6128 + monit. coul. + lecteur K7 + 15 originaux + 75 disks + 36 magazines, t.b.é. : 3 000 F. **Chritophe GALVAIRE, 1, rue Jean-Rostand, 62160 Bully-les-Mines. Tél. : 21.29.18.67. Après 19 h.**

Vds PC 1512 double lecteur 5„ 1/4 + écran CGA monochrome + souris + manette + nbrx logiciels (jx et utilitaires). Px 4 200 F. **Charles-Antoine ROUSSEAU, 10, rue Marcel-Pagnol, 49240 Aurillé. Tél. : 41.69.36.96.**

Vds Soluces sur disk 6128, tt jx (Demos, Assures). Contacter pour liste du disk (très grd choix). Vds ou éch. Knight Force (pas cher). **Christophe MULLER, 5, rue de Boncourt, 60430 Noailles. Tél. : 44.03.35.16.**

Vds CPC 6128 coul. + nbrx jx + boîte de rangement + 2 manettes + câble de téléchargement + revues + copieurs + utilitaires : t.b.é. 2 500 F. **David BERTAUD, 17, avenue Cambacères, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : 69.30.84.23.**

Vds 6128 coul. + impr. DMP 2000 + nbrx jx + joyst. + 3 logiciels d'application. Px : 4 000 F (Yvelines ou proximité). **Mathieu CHOLLIN, 7, rue la Bruyère, 78640 Saint-Germain-de-la-Grance (Plaisir à 1 km). Tél. : 34.89.34.80.**

Vds jx originaux CPC 6128. 50 F le jeu ou 250 F le tt. Vds CPC 464 coul. + lect. DDI1 : 1 500 F. **Igor GELASSEN, 3, bd du Cap, Résidence Port-au-Bernon, 06160 Antibes. Tél. : 93.61.45.80.**

APPLE

Vds IIC + disc + livres + monit. + support + souris + valise + joy. 3 300 F. **Stéphane HEUILLARD, 48, rue du Mont-Saint-Pierre, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.84.12.21.**

Vds IIE coul., 128 Ko + carte 80 col. + drive + joy. + 2 mon. + 100 disq. + nbrx livres. 5 000 F. **Guillaume PERRAULT, 101, rue de la Faisanderie, 75016 Paris. Tél. : 45.04.48.17.**

Vds 2C + lecteur ext. + monit. coul. + sac + logiciels et jeux + docs + joys + souris. 2 500 F. **Marc RAFFALI, 32, av. Joffre, 918000 Brunoy. Tél. : 69.39.47.87.**

Vds 2E + duodisks + joy. + souris + imp. Epson FX 80 + log. dont 300jeux et 100 util. + livres + carte 80 c., 120 K. 6 000 F. **Vincent GUILLERME, 23, rue de l'Ardèche, 68270 Wittenheim. Tél. : 89.53.06.38.**

Vds 2C + monit. + souris + joy. + santd + Péritel + sac transport + t. nbrx progr. (jeux + util.) + nbrx docs. 3 000 F. **Emmanuel BERTRAND, 4, rés. Tournemire, 91940 Les Ulis. Tél. : 64.46.94.40.**

Vds IIC + monit. + support + lecteur ext. + souris + joy. + câble IW 2 + 850 softs + boîtes + guides + revues. 3 00 F. **David FOREST, 153, av. du Maine, 75014 Paris. Tél. : 45.39.31.89.**

Vds IIe, TBE + mon. mono + 2 lecteurs + cartes + bcp de progr. + doc. : 2 500 F. **Xavier DECOURCELLES, BP 60, 59910 Bondues. Tél. : 20.31.44.23.**

Vds IIe + 2 drives + cartes 80 col. + coul. + 64K + imp. IW + nbrx softs. 3 500 F. **Jean-Louis PIQUET, 1, place S.-Malhangu, 78280 Guyancourt. Tél. : 30.44.39.17.**

Vds IIe mono 128 Ko + nbrses cartes + nbrx jeux + 2 drive + joy + souris + doc + Péritel + util. : 4 00 F. **Lionel STAHL, Centre la Chaume, 68370 Orbey. Tél. : 89.71.31.29.**

Vds 2E 80 col. DRV + joy + monit. + docs + nbrx jeux + logs (compt., multiplan, cx base, etc.) + imp. : 3 500 F à déb. **Olivier BIBRON, 8, rue du Docteur-Roux, 78190 Trappes. Tél. : 30.50.55.11.**

Vds emball. origine, 2c mono + lect. ext. + souris + interf. Minitel et Péritel + joy + sac + importante doc. + nbrx log. 4 000 F à déb. **Guy NOEL, 14, Hameau de la Frégate, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.52.13.**

Vds 2c + monit. + support + nbrx jeux + boîtes rangt + Applework + joy + souris + manuels. 3 500 F. **Laurent STIOUI, 156, rue de la Roquette, 75011 Paris. Tél. : 43.56.63.27.**

Vds Apple II Europlus, TBE, avec mon. N/B + lecteur + joy + D7 + doc. 1 800 F. **Martine BOSQUET, 105, rue Etienne-Marcel, 93100 Montreuil. Tél. : 42.87.89.90.**

Vds IIE 128, 80 col. + monit. + drive + souris + nbrx bons jeux. 2 900 F. **Michaël SEIFER, 40, rue du Mont-Valérien, 92210 Saint-Cloud. Tél. : 46.02.97.81.**

Vds 2c TBE + monit. + stand + joys + souris + très nbrx softs (jeux + util.) 2 DOC. très importante. 2 500 F. **Emmanuel BERTRAND, 4, rés. Tournemire, 91940 Les Ulis. Tél. : 64.46.94.40.**

Vds IIc + monit. + imprim. + 2e lect. ext. + joy + 150 disks jeux et util. + news room + boîtes de rangt. 5 500 F. **Frédéric BOYER, 3, allée de Sienne, 93360 Neuily-Plaisance. Tél. : 43.00.26.67.**

Vds 2e + monit. mono + drive + jeux. TBE. 2 000 F. **Ivan SEREDIUK, Les Fontaines, 69360 Simandres. Tél. : 78.02.11.29 après 18 h.**

Vds IIc 384 Ko + monit. IIc + Péritel + joy + drive ext. 35 + jeux + Appleworks + livres + util. TBE. 3 00 F (région Paris). **Marc FANDARD, 7, rue Marcel-Doret, 91430 Igny. Tél. : 69.41.03.43.**

Vds II GS coul. + lecteurs 2 et 5 + imprimante Imagewriter II + souris + joy + log. **François HEMMER, 6, place Possoz, 75016 Paris. Tél. : 40.72.67.18.**

Vds imprim. Imagewriter 2, état neuf. 3 000 F, avec câble. **Hervé HORNAIN, 12, clos des Bleuets, 58450 Neuilly-sur-Loire. Tél. : 86.39.25.25.**

Vds 100 disks 5'29 pleines pour IIc : 500 F. Vds matériel (boîtes, disks vierges, etc.) Ech. softs sur 265/2c. Possède

news. **Gerald KARCENTY, 146, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : 42.00.75.03.**

Vds Mac SE (1 Mo RAM/40 Mo DD) neuf (07/90) + tapis souris + Word 5 + Excel + Hypercard. Prix 22 000 F. **Guy NICOLAS, 214, rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél. : 48.42.48.33 après 20 h.**

Vds carte Parallel + imprim NEC PC-8023, 2 500 F + vds drive 2e, 900 F. **Julien MAATOUK, 9, rue Lamartine, 93310 Le-Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.44.37.19.**

Vds lecteur 5 p 1/4 2E avec carte controleur : 800 F. Vds extensions mémoire 2E. **Lewis LAU, 3, rue Lalande, 75014 Paris. Tél. : 43.27.95.69.**

ATARI

Vds console Atari 2600 + 1 joy + paddles + jeux : 500 F. Orig. en K7 et D7 pour C64, bas prix. Rech. contact sur C64 en D7. **Mathieu POBEDA, 8, rue Charles-Guiraud, 81240 Saint-Amans-Soult.**

Vds Atari 520 STF + souris + freeboot + jeux (P*47 et Satan). 2 000 F. **Stevy Le CORRON, 44, rue du Vallon, Château-d'Olonne, 85100 Les-Sables-d'Olonne. Tél. : 51.95.67.85.**

Vds Atari 520 STE neuf, sous garantie. **Cyril LANCESTRE. Tél. : 60.68.77.75 après 18 h.**

Vds 520 STE + mon. coul. SC1224 + 18 mois de garantie + 430 disks jeux (Ope Stealth, Xenon, etc.). **Arnaud BENSOUSSAN, 47, av. Daumesnil, 94160 Saint-Mandé. Tél. : 43.28.84.85.**

Vds 1040 ST + monit. coul. + lect. ext. DF + monit. mono. + imprim. Epson + 200 disks et jeux + docs + access. 9 800 F. TBE. **Eric MONGAY, Le Garigliano, 644, av., du Mal-Juin, Bât. I, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.63.34.**

Vds pour ST disk, 50 F pièce : Nord et Sud, Indiana and the Last Croisade, Rick Dangerous, Sherman M4, Robocop, Chas HQ. **Caroline DALET, 4, rés. des Monts, 78120 Sonchamp. Tél. : 34.84.40.91.**

Vds orig. pour ST : Rock Star à 100 F, Bat a 120 f, ou les 2 à 200 F. **Olivier FELBER, 1, rue de la Chapelle, 67540 Ostwald.**

Vds orig. pour ST : F19, Stelth Fighter, Atlas France. Ech. docs et news ST. **Jean-marc BAZETOUX, 2, allée J.-Pradier, Appt 431, 94000 Créteil. Tél. : 48.98.05.77.**

Vds pas cher jeux, util. Possède news. Env. listes. Sur 520 ST DF. Réponse assurée. sérieux. **Laurent BIANCHI, 29, av. du col-Colonna-d'Ornano, Imm. « Mon rêve », 20000 Ajaccio. Tél. : 95.22.57.13.**

Vds 520 STF (DF) BE + souris + prise Péritel + log. + joyst. Le tout enctre 1 800 et 2 000 F. Région Nord (sinon frais de port). **Thierry KETELERS, 49 bis, route de Locre, 59270 Bailleul. Tél. : 28.49.07.73.**

Vds disq. ST news (Wonder Boy 2, Flood, Black Tiger, etc.). **Arnaud TURPIN, Le Haut-de-Gry, 50580 Portbail. Tél. : 33.04.80.06.**

Vds 520 STF avec câbles, souris, joysticks et 15 jeux. 2 500 F. Orig. pour MSX (K7 et cartouches). **Nicolas FRAPPEZ, 84, rue de la Citadelle, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.45.16.06.**

Vds 520 STF + joyst. + souris + 100 disks jeux (Operation Wolf, Thunderbolt, F.29, etc.) + câble Péritel. Le tout 3 200 F. **David ATLAN, 11, rue Ernest-Renan, 93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.12.05.66.**

Vds ST2 + écran mono + imp. laser + man. + log. : Pub Partner, Rédacteur, Superbase. 15 000 F. **Jacques LHUILLIER, 21, rue des Capucines, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.51.44 (après 20 h).**

Vds orig. sur ST : Bomber, Driller, Dungeon Master, 100 F pièce. Bat 200 F. Operation Stealth 200 F. **Olivier THIRION, 1, rue la Pérouse, 78150 Le-Chesnay. Tél. : 39.55.53.85.**

Vds 520 STF TBE + mon. coul. SC1224 + Freeboot + env. 100 jeux (Stealth, AMC, Sim City, etc.) + 2 joyst. Le tout : 2 750 F. **Jeremy TORDJMAN, 82, av. Foch, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.73.69.62.**

Vds orig. ST : GFA assembleur (350 F), GFA basic V3.07 et compilateur V3.03 (500 F), ou 650 F le lot + Turbo GT (100 F). **Eric BOURGUINAT, 8 Lot. du Lac-Bleu, 65800 Aureilhan. Tél. : 62.36.06.88.**

Vds console 2600 + 2 joyst. + 14 cartouches jeux (Sprint Master, Bowig, Secret Quest, etc.). **Sylvain REYNIER, 28, av. de la Victoire, 34550 Bessan. Tél. : 67.77.52.55.**

Vds Pour St Dungeon Master + Chaos (200 F), drive SF/DD Cumana (950 F), Freeboot (80 F). Boîte d'orig., port non-compris. **Thierry COLOMBA, La Forêt, 58500 Clamecy. Tél. : 86.27.24.51.**

Vds 520 STF + TV coul. + télécommande (AFF Digit) + freeboot + 2 joyst. + 10 jeux (Ivanhoe, Operation Stealth, Kick Off 2, etc.). 5 500 F. **Gregory LAURENT, « La Taquinière », 59910 Bondues. Tél. : 20.23.14.30.**

Vds pour ST : lecteur externe 3,1/2 Df, originaux (Bio Challenge, LSL2, KQ4, SQ2, Space Ace, etc), revues (Tilt...). TBE. Petit prix. Réponse assurée. **Jean-Michel GINESTET, Le Mireille, Parc du Felibrige, 74, rue Henri-Tomasi, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.76.25 (après 18 h).**

Vds 520 STF + 5 orig. dont Great Courts et Populous + man. + souris + boîte. TBE. 2 700 F. Ech ou vds jeux Nec poss. Shino. **Christophe HOEPPE, La Rue des Jards, Cinais, 37500 Chinon. Tél. : 47.95.92.98.**

Pour ST, vds GFA basic 3-0 orig. avec notice : complet 350 F. Ideal pour déb., vds 80 disks bourrés de prg. 10 F pièce + revues (joyst.). **Romaric ROYNETTE, 11, allée des Romarins, 78180 Montigny-le-Bx. Tél. : 30.57.96.97.**

Vds ou éch. jeux 520 STF. Ech. harcopieur (Copy Physic) contre orig. ou util. Ch. discoscopie. Devpack. **Marc MOLITERNO, 9, rue Thomas-Edison, Lot. de Pater, 82000 Montauban. Tél. : 63.03.18.21 après 20 h.**

Vds sur ST, jeux d'aventure orig. (Kult, Goldruch, etc.). Demander liste exacte et prix. **Stephen LEMERCIER, Hameau de l'Aragna, Haute-Jarrie, 38560 Jarrie. Tél. : 76.72.02.44.**

Vds orig. sur STF. Thunder Blade : 100 F, Great Courts : 100 F, Barbarian av. : 100 F The ›Pawn : 100 F, Terrorpods :100 F, Trivial Poursuit : 100 F. **Stéphane LARENAUDIE, 27, rue de l'Epi-d'Or, 93330 Neuilly-sur-marne. Tél. : 43.08.79.57.**

Vds ORIG. pour ST (50 F-100 F). Liste contre timbre. **Marc MEDARD, 2, Chemin des Deux-Portes, 13500 Martigues.**

Vds ou éch. jeux 520 ST (Buggy Boy, Thundercats, Mickey Mouse, Strip Poker 2+, Indiana Jones 1986, Switch Blade, Pacmania). Prix à déb. **Sylvain GENOT, 383, rue Janvier-Pasero « A », 06210 Mandelieu. Tél. : 92.97.63.67 après 19 h.**

Vds o uéch. logiciels : Beach Volley, Bad Companu, Herry's, Hard Drivin', Wonder boy in M.L., North and South, etc. Sur Atari ST. **Ronan JAVRE, 4, alée du Bourg-l'Evêque, 35000 Rennes. Tél. : 99.54.32.56.**

Vds orig. pour St : Indy Av., Voyageurs du Temps, Barbarian. De 90 à 150 F, ou éch. **Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chantereine.**

Vds pour ST orig. : Dark Century 100 F, Fish 80 F, Total Eclipse 100 F, Space Quest 100 F, Zany Golf 80 F, Star Flight 150 F. Cherche Elite. **Christophe CORRE, 28 bis, rue de la Liberté, 60180 Nogent/Oise. Tél. : 44.71.62.64.**

Vds 20 orig. pour Atari. Le tout 1 000 F, port compris. **Thierry TOURNEUR, 45, rue Gambetta, 37220 Ile-Bouchard. Tél. : 47.58.58.83.**

Vds nbrses news sur ST à 17 F, port et disk compris + 7 F par disk supplémentaire. **F.X. DEBUILLE, 35, rue Myron-Herrick, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.26.43.07 après 18 h.**

Vds Pour STF/STE original de « Drakkhen » avec boîte et notice (TBE). 150 F. Sur région uniquement. **Vincent ROUGEOT. Tél. : 43.88.76.96.**

Vds pour ST Microbac anglais 90 F, Hotball 50 F, interface 4 joy. 80 F, TBE. Ech. jeux (Kick Off 2, Shadow, Flood, F19, Brimstone). **Samir MESTARI, 39, av. Joseph-Antoine, 92700 Colombes. Tél. : 47.82.19.68.**

Vds orig. pour 520 ST : F29, F19 (130 F pièce + port), Cpt Blood (100 F). **Michel COUILLEROT, Besanceuil, 71460 Bonnay. Tél. : 85.59.46.73 après 19 h.**

Vds pour ST un sélecteur de face (face A et B) permettant de mettre plusieurs (2) jeux sur la disquette. **Alexandre BOURRIAU, 21, rue d'Angleterre, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.03.16.**

Vds news sur ST : Voyageurs du Temps, Sherman M4, Explora I, Starray, Thunder Blade, Double Dragon, La Quête de l'Oiseau du Temps. 100 F l'un. **Nicolas BRONARD, Impasse J.-Jaurès, Ecole primaire Les Toits, 95540 Méry/Oise. Tél. : 34.64.84.08.**

Vds pour ST(E) : Dali 3 : 400 F + Populous + Crafton et Xunk. 99 F chaque + 9 autres orig. Ch. Vroom à 89 F + Projectyle à 99 F. **Nicolas DALIGAUT, La Motte-Landivy, 53190 Fougerolles-du-Plessis. Tél. : 43.05.40.62.**

Vds sur ST : Thunderblade 80 F, la compil 5 Stars (Wizball, Crazy Cars, Enduro Racer, Barbarian, Rampage) à 100 F, Galatic Conqueror 100 F. TBE. **Gilles ARBELLOT, 5, Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél. : 47.95.03.94.**

Vds nbrx jeux pour ST (Silkworm, New Zealand, F16, Chase HQ, etc.). Vds aussi nbrx disks vierges, manettes, etc.). **Patrice CIVARD, Le-Mas-Blanc, 66160 Le-Boulou. Tél. : 68.83.17.70.**

Vds jeux orig. Atari ST : Rick Dangerous, Blood Money, Ninja Spirit, After the War, Beach Volley, Ghouls'n'Ghosts, Super Wonderboy. 100 F chaque. **Nicolas MUSSO, 12, rue de Gascogne, 29200 Guipavas. Tél. : 98.84.66.05.**

Vds jeux orig. sur ST : Blood Money 120 F, 150 F, Xybots 100 F, Dragon Ninja 110 F, etc. Demander liste. Poss. lots. **Roman BLANCHER, 73, bd de Magenta, 75010 Paris. Tél. : 45.23.17.19.**

Vds Pour ST et STE : les Justiciers 150 F, Iron Lord 100 F, Full Metal Planete 150 F. Ech. possibles. Cherche tt Wargame ou jeu de stratégie. **Alexandre MATSIS, 10, rue de la Libération, D3, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : 43.08.87.85.**

Vds nbrx jeux sur ST pour 100 F l'un. **Stéphane JOAQUIM, 427, cité de l'Etoile, 93000 Bobigny. Tél. : 48.95.97.29.**

Vds orig. pour ST : Robocop, Operation Neptune, Strider, Turbo Cup. 40 jeux en tout. 100 F l'unité. Liste sur demande. **Laurent NIQUET, 2, rue de la Motte, 60120 Paillart. Tél. : 44.80.00.95.**

Vds orig. récents pour Atari ST : Space Ace, Flood, Anarchy, Dynasty War, etc. Vds hard copieur Blitz, 300 F. **Daniel SCREVE, 14/2/12, rés. les Fiacres, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.56.37.79.**

Vds Megafile 30, 2 990 F, jx Maxi Bourse, Oil Imper, Colonial Conq., Fulmet Planet, GFA3, Compil CFA2. **Jean-Paul WOJACZEK, 10, allée des Peupliers, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 30.45.13.01.**

Vds sur ST : Castle Warrior Batman Stormlord Chase HQ Black Tiger Klax Maniac Mansion Tennis Cup. De 100 F à 150 F. recherche megadrive japonaise. **Franck BOULAKIA, 62, allée Blancharde, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.02.64.**

Vds orig. pour ST : Midwinter 150 F, Operation Stealth 150 F. Le tout avec boîte + notice. Vds Kick Off 100 F. **Thomas THIBAUX, 16, rue de Beauté, 94130 Nogent/Marne. Tél. : 48.73.86.28.**

Vds ou éch. logiciels ST, prix très intéressants. Ech. docs et divers trucs. **Bruno LOUBET, Le Chanterose, rue Paul-Loubet, 26200 Montelimar. Tél. : 75.01.00.47.**

Vds pur ST : Hillsfar orig. boîte + notice (90 F). Ech. Flacon orig. B+N contre Bomber F29 ou F19 orig. ou autre. Urgent. **Christophe BOSSUET, 58, av. de Rigny, 94360 Bry-sur-Marne. Tél. : 49.83.07.31.**

Vds pour ST, STE : Hard copieur, Bi-tos, M16, Free-Side, Multiface St, Cours assembler 68000. **Egidio BASSO, 114, rue J.-Friot, B-6180 Courcelles. Tél. : 00.3271.45.65.23.**

Vds jeux pour 520 (Ivanhoe, Fred, Italy 90, Sim City). **Laurent BEAUCAMP, 81, rue d'Hennuin, 62370 Audruicq.**

Des problèmes à player manager sur ST ? Modifier vos joueurs, utilisez player doping ! Pour le recevoir, env. 3 disks 3'1/2 + 2 timbres. **Eric SUBLET, 18, rue Bochardon, 75010 Paris.**

STELTRIS. Jeu en Sharware (25 F) pour votre Portfolio. Précisez 5,1/4 ou 3,1/2. **Mathieu LECOQ, La Chappelle, 76280 Gonneville-la-Mallet. Tél. : 35.20.76.88.**

Vds 6 K7 pour A 2600. le tout 450 F. A part 75 F chaque. **Charles DAMBRINE, 13, av. du Léomont, 54110 Dombasle-sur-Meurthe. Tél. : 83.48.50.11.**

Vds pour hard copieur nécessitant un deuxième lecteur cause double emploi. 300 F. **Michel SQUINABOL, Le Clos des Oiseaux, 184, chemin des Granges, 74400 Les Bassons.**

Vds SMI24 état neuf, 800 F + hard copieur Blitz , 300 F. **Daniel SCREVE, 14/2/12 rés. Les Fiacres, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.56.37.79.**

Vds imprimante Atari SMM804. Peu servi. Bon état. 1 200 F. **Philipe PAULEAU, impasse St-Exupéry, Les Craux Est, 13800 Istres. Tél. : 42.56.04.24.**

Vds lect. D7 et K7 pour KL/XE + livres + progr. + nbrx jeux + Track bal + disk. vierges. le tout 1 200 F. **Thnousalina PEN, 57, rue Pierre-Grange, 73290 La Motte-Servolex, Chambéry. Tél. : 79.25.91.73.**

Vds orig. ST : Pirates, Rick Dangerous, Midwinter, Fire and Brimstone, Xenon 2, etc. **Olivier, 252, av. Daumesnil, 75012 Paris. Tél. : 43.43.10.51.**

Vds sur ST GFA 3.0 avec manuel et 1 livre de programmation + look d'util. et freeware (3 disq au total). Vendu 400 F (val. 800 F). **Cyrille LEMAITRE, 22, rue Edmond-Flamand, 75013 Paris. Tél. : 45.84.58.38.**

Vds 520 STF + écran Atari SM124 + impr. Epson LX800 + émul. PC + log. (PC Tools + Stad 3D + Signum 2 + Basic GFA, etc. + jeux). **Jacky CANTIN, 11, rue de Tchecoslovaquie, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.15.04.**

Vds 520 STE + joy. Navigator + boîte de rangt 100 disks + 50 jeux (F29, Colorado, Batman, etc.). 3 000 F. **Yann SAINT-PAUL, 58, rue des Blatiers, Capelle-en-Pevèle, 59242 Templeuve. Tél. : 20.33.80.05 après 19 h.**

Vds 520 STF double faces + joy. + jeux orig. (boîte + notice). Le tout 3 000 F. **Vincent GAUDRY, 3, rue Henri-Rabourdin. Tél. : 34.65.97.95.**

Vds R2O STF + mon. coul. + nbrx log. + joy. + interf. 4 joueurs + boîte rangt. Le tout 3 200 F. **Emmanuel PETIT, 2, rue des Maisons-Rouges, 91800 Boussy-St-Antoine. Tél. : 69.00.20.03.**

Vds 520 STF TBE DF + env. 90 disks + joy. Le tout dans emballage d'origine. Cedé 2 600 F. Vds lecteur de compact portable Toshiba 2 000 F. **Renaud JAFFRE, 6, allée Bonnier, 91230 Montgeron. Tél. : 47.36.26.07.**

Vds 1040 STF + mon. coul. + souris NV + joy. + 4 orig. (Microprose Soccer, Bat, Gunship, Test Drive) + câble hifi. Drive neuf. 5 500 F. **Cédric BUCHNER, 60, rue du Pressoir, 35510 Cesson-Sévigné.**

Vds 520 STF DF + mon. coul. + nbrx jeux + joyst. + tapis souris. TBE. 4 200 F. Ech. jeux sur Nec. **Sylvain BOUET, 18, rue du Hameau, 78500 Sartrouville. Tél. : 39.13.28.88.**

Vds 520 STF + 2 manettes + 1 souris. 1 500 F déb. Poss. + télé : entre 2 000 et 2 500. **Olivier RIBES. Tél. : 58.76.31.21.**

Vds 520 STF + mon. coul. SC 142S + jeux + boîte + GFA 3.0 + kit nettoyage + joy.Le tout en exc. état, sous garantie. 5 000 F. **Léo LORENTE, rés. St-Vincent, Bt 10, n° 59, av. Bordeaux, rue Emile-Eudes, 11100 Narbonne. Tél. : 68.41.51.41.**

Vds 520 STE garantie oct. 91, peu servi, cause double emploi + jeux + programmes divers. Le tout état neuf 2 900 F. **Yannick PON, (Essonne). Tél. : 64.95.66.04.**

Vds 520 STF + moniteur couleur + 40 Jeux + souris + joy. + disuettes vierges + bte à disk. 4 500 F. **Daniel FLEURET, 5, rue du Chevalier-de-la-Barre, 93350 Le-Bourget. Tél. : 48.38.37.37.**

Vds STE 4 Mo, disque dur 20 Mo (SH205), monit. mono. SM124, spectre GCR avec rons 128K Appole, imp. LX800, docs, log. orig. 12 000 F à déb. **Christphe MAGRIN, rés. Malesherbes, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.87.86.**

Vds 520 ST + mon. coul. + rallonges + lect. simple face + nbrx jeux. 4 000 F à déb. **Yin TAN, 19, rue Charcot, 75013 Paris. Tél. : 45.85.17.10 après 17 h.**

Vds Atari 520 STE + 2 Mo + lecteur ext. + mon. coul. + hard copieur + 130 disk de jeux et util. pro (musique). 6 500 F encore sous garantie. Poss. sép. **Christophe GOULLON, 18, rue du Maréchal-Foch, 77400 Thorigny/Marne. Tél. : 64.30.01.56.**

Vds 520 STF (gonflé à 1 méga) + souris + joy. + 80 D7 + boîtes rangt 100 disk. Valeur 5 000 F (acheté juin 89) cédé à 2 800 F. **David ROUSSEL, 9, rue d'Anjou, 92600 Asnières. Tél. : 47.33.19.67.**

Vds 520 STF + lect. 3.5 DF ext. + mon. coul. + doc., livres + jeux + joy. Trackball. **Gaëtan DELAHOUSSE, 59200 Tourcoing. Tél. : 20.25.31.57.**

Vds STF (DFNR) + access. + 12 orig. (Bat, etc.) + news + stos basic + util. + revues + contact. 3 500 F. **Antony. Tél. : 69.21.39.07 après 18 h 30.**

Vds VCS 2600 + 7 jeux : 500 F. Atari 800 XL + lect. 1010 + 15 jeux : 600 F, combiné rad. PO, GO, FM + TV N+B 12 cm + magnéto : 800 F. **Jean-Luc VANDEVOIR, 47, rue des Amandiers, 75020 Paris. Tél. : 43.66.71.55 après 19 h.**

Vds 520 STF DF + 50 jeux + 4 joy. + doubleur + revues : 3 000 F + mon. coul. SC 1425. Le tout cédé à 4 000 F. **Samuel MEYER, La Roubretière, 44360 Vigneux-de-Bretagne. Tél. : 40.57.12.55.**

Vds 520 STF DF + Monit. coul. + souris + joy + dis + manuel. Le tout TBE. 4 500 F. **Eric Klein, 24, rue de Diennée, 57740 Longeville-les-St Avold. Tél. : 87.92.15.63.**

Vds STF DF, TBE (sept. 89), peu servi + nbrx jeux originaux (F19, Kickoff II, F29, etc.). vendu 2 450 F. **Ahmed MAAOUI, 1, rue Guynemer, 69500 Bron. Tél. : 78.26.26.73.**

Vds 520 STE, sous garantie 6 mois + mon. coul. + 2 joy. + souris + jeux orig. Exc. état. Valeur 6 700 F, cédé 4 800 F. **Laurent, 75014 Paris. Tél. : 45.43.73.40.**

Vds 520 STF +mon. coul. + trackball + interface + 20 jeux orig. + GFA Basic versin 2.2 + doc. Le tout 4 400 F à déb. **William ROUMILHAC, 11, rue Flandre-Dunkerque, 28000 Chartres. Tél. : 37.34.61.99.**

Vds 520 STE + souris + 2 joy + nbrx orig. (F29, Sherman M4, P47, etc) + nbrx disk. vierges et util. 3 500 F + sega + 2 jeux. TBE 800 F. **Denis TABOUROT, 13, rue des Géraniums, 03200 Vichy. Tél. : 70.31.40.49.**

Vds 520 STF 1989, exc, état avec 2 joys et 60 jeux récents, révisé (facture). 3 000 F. **Nicolas LHOTELLIER, 17, place du Maréchal-Juin, 35700 Rennes. Tél. : 99.35.04.02.**

Vds STF (double face) 04/89 TBE + 45 jeux orig. + 2 joy. + 10 disks vierges + souris + tapis souris + revues Tilt. 3 300 F. **Marc LABROUSSE, 31, av. de Rosny, 93250 Villemomble. Tél. : 45.28.62.92.**

Vds 520 STE + orig. (Indiana Jones Aventure, Shinobi) + 2 barettes Simm (à monter). **Marco CAPOGROSSO, 36, av. du général-Leclerc, 95380 Louvres. Tél. : 34.68.11.59.**

Vds STF (DFNR) + access. + 12 orig. (Bat, etc.) + news + stos basic + util. + revues + contact. Prix 3 500 F. **Antony. Tél. : 69.21.39.07 après 18 h 30.**

Vds 520 STF + manette + nbrx jeux. Etat neuf, 3 200 F à déb. **Benjamin TORTA, chmein de la Blancherie, 69360 St-Symphorien-d'Ozon. Tél. : 78.02.03.10 après 18 h.**

Vds 520 ST, TBE, lect Df + nbx jeux et util + disks

vierges. 2 500 F. Vds imprim. DMP 2160 800 F. **Alexandre DOUKAKIS, 4, av. Aristide-Briand, 93190 Livry-Gargan. Tél. : 43.81.36.75.**

Vds 520 STF (s/garantie, acheté nov. 89) + souris + câble Péritel + env. 30 jeux + manuel. 2 500 F à déb. **Gwénaël BAETENS, 4, rue Renoir, 59790 Ronchin. Tél. : 20.85.10.58.**

Vds 1040 STF + monit. coul. SC1425 + table noire coulissante + 125 disks + jeux + souris + tapis + basic GFA + boîte rgt + livres. 5 500 F. **Stanislas DENIA, 8, rue de Sontry, 75006 Paris. Tél. : 45.01.94.50.**

Vds 520 STF + jeux Turbocop, Oper. Wolf + joy. Speeding + disks + boîte rangt + housse + tapis souris. **Victor VILLOSLADA,4, rue du Labyrinthe, 91350 Grigy. Tél. : 69.21.98.37.**

Vds unité centrale 520 STF DF (new rom) + souris + cordons + doc. Le tout en exc. état. 3 000 F. **David HENRY, 1, bd, de la République, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.00.36.**

Vds 520 STF+ sélect. de face + 40 jeux (Kick Off Xenon 2, D. Master) + souris. Sous garantie jusqu'au 28.10.90. Le tout en TBE. 2 400 F. **Jean-Michel GODARD, 32, Hameau de la Gondole, 91650 Breuillet. Tél. : 64.58.76.74.**

Vds 520 STF DF (90) NR + 1 Mo (à poser) + plan + 1 joy. + Mouse (neuve) + 35 news (Kick Off 2, AMC, etc.) + manuel ST. 2 500 F. Vds orig. cause armée. **Bruno LANTOINE. Tél. : 64.04.59.21 (19 h à 22 h).**

Vds 800 XL + imprim. A1027 + lect. K7 XC12 + joy. + livre de prog. 700 F. **Jérôme PRUVOST, 96, rue de Dunkerque, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.14.12.**

Vds 520 STF DF (89) NR + 2 joy. + 35 news + mouse + 1 Mo à poser + plan + Péritel + freeboot, 2 500 F et PC 1512 SD coul. CGA + mouse + 2 comp. + carte à joy., 5 500 F. **Bruno LANTOINE. Tél. : 64.04.59.21 (19 h à 22 h).**

Vds PC COPAM DD 10 Mo + 2 drives 5 1/2 + écran monochrome + clavier détachable + imprim., 5 000 F. Nintendo 5 jeux, 2 manettes, 1 300 F. **Michel CONTASSOT, 11, rue J.-B.-Semanaz, 93310 Le-Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.43.75.82.**

Vds PC et compatible 640 Ko, 5 p 1/4, dique dur 20 Mo, mon. ambre TBE, version 4.0, nbrx jeux (news), antivirux (rég. parisienne). 6 000 F. **Olivier MARTINHO, 24, rue de Bigorre, 93600 Aulnay-ss-Bois. Tél. : 48.69.81.77.**

Vds synthé Yamaha DX100 + câble midi + K7 de sons + docs + câble de téléchargement + 3 log. midi. 1 790 F. Vds ou éch. log. (news). **Emmanuel GUET, 103, rue François-Lépine, 28600 Luisant. Tél. : 37.34.66.95.**

Vds STE 1 még. + joys + logs + télé 14 p + imp. Epson FX80, câble, papier, ruban. le tout 4 500 F, sans télé 3 750 F, sans imp. 3 750 F. TBE. **Loï HENRY-GREARD, 26, rue Greuze, 75116 paris. Tél. : 47.27.58.21.**

Vds 130 XE + manuels + drive 1050 + 2 joys + nbrx jeux (Solo Flight 2 , Knight orc, etc.). Le tout 500 F. **Alban DUQUENNE, 206, rue du Vieux-Pressoir, 78830 Bullion. Tél. : 30.41.47.02 (après 18 h).**

Vds 1040 STE, garanti, peu utilisé, acheté 30.6.90 + 2 jeux et joy. Le tout 4 000 F. **David LE DELAY, 56, bd Pesaro, 92000 Nanterre. Tél. : 46.92.01.66.**

Vds 520 STF DF août 89 + nbrx jeux (Tennis Cup, Fred, Aventuriers) + joy. + souris. 2 450 F. Ch. Amiga 500 + jeux, bon état, 2 700 F maxi. **David BRULIARD, 22, rue Georges-Mandel, 91300 Massy. Tél. : 69.20.56.71.**

Vds 800 XL + 1 jeu : 500 F (jamais servi) + Atari 2600 : 350 F. **Laurent DUMONT, 7, cité de la Sucrerie, 02290 Vic-sur-Aisne. Tél. : 23.55.53.34.**

Vds nbrx jeux orig. STF/E (Italy 9U, Dames Simulator, Beach Volley + compil. American Dream et Precious Metal). **Thierry DURAND, 5, allée Paul-Gauguin, 47510 Foulayronnes. Tél. : 53.95.62.26 w.e.**

Vds jeux sur Amiga et Atari. Vds Atari STF DF + drive 5 1/4 + drive 3 1/2 + orig. + digit de son. 3 500 F. Cause dble emploi. **Fabrice BAJOLAIS, 25, av. des Chèvrefeuilles, 93220 Gagny. Tél. : 43.88.09.01.**

Vds orig. sur STF/STE neuf : Degas Elite 100 F, Maupiti Island 100 F, Hostage 60 F, Les Voyageurs du Temps + solutions 150 F BTS + notices. **Nicolas LALY, 50, rue Pierre-Dulac, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : 48.75.42.67.**

Vds 520 STF DF + monit. coul. (89) + 2 manettes + orig. + 10 news (au choix). Etat neuf. 3 700 F. **Francis CORREGE, 101, rue du Général-de-Gaulle, 91240 St-Michel-sur-Orge. Tél. : 49.26.24.26 ou 60.15.47.98.**

Vds 1040 STF + monit. mono. + imp. Star LC10 + Péritel + joys. + nbrx news et hits (Bomber, Full, Drakken, Midwinter, etc.) + nbrses surprises. Le tout 6 500 F. **Nicolas NGUYEN, 9 bis, rue du Souvenir, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : 43.04.53.89.**

Vds pout ST : Jungle Book 100 F, TV Sport Football 100 F, Pink Panter 50 F, Voyageur 100 F, Maniac Mansion 150 F, Munsters 80 F. Tous les jeux complets. **François MARTY. Tél. : 27.29.80.60.**

Vds originaux ST : Indy Av., Populous, Targhan Rranger 100 F pièce + impr. coul. 600 F + rech. contacts pour éch. **Denis HERVO, 1, square Surcouf, 91350 Grigny. Tél. : 69.25.81.11 (répondeur).**

Vds 520 STF révisé + monit. coul. SC 1224. Le tout 4 400 F. **Pierre MARNEUR, 17, rue de Villemeux, Marville-Moutier-Brule, 28500 Vernouillet. Tél. : 37.38.33.75.**

Vds 520 STE garanti 5, 3 000 F + lecteur ST 354, 500 F + machine à écrire électronique Canon S-50 + 3 jeux 260 F. **Nicolas ROUGIER, 22, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 47.02.21.59.**

Vds 800 XL + lect. 5,1/4 + lect. K7 + imprimantes texte et graph. + access. + tab. graph. + jeux + manuels. 2 500 F. **Franck WINANDY, 3, allée des Acacias, 76360 Barentin. Tél. : 35.91.35.10.**

Vds 520 STE + 1 joy. + log. de jeux + revues + le grand livre du ST. Le tout ss garantie. Urgent. 3 000 F. **Alexis HENAUX, 15, rue des Narcisses, 21300 Chevôve.**

COMMODORE

URGENT. Imprim. Star LC10 coul. 9 aig. comp ST Amiga + câble + livre état impec., avril 90, gar. 2 ans, t. peu utilisé, cause imp. laser. Px : 2 500 F. **Tuan QUANG, 21, rue Paul-Gauguin, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.04.28.25.**

Vds extension 2 mégas pour A500, peuplée 512K (1 méga sup. pour 800 F). Encore ss garantie. TBE. Vandue avec switch (installation possible). **Edouard STULHEN, 16, rue d'Armenonville, 92200 Neuilly. Tél. : 47.38.64.11.**

Vds pour C64 disk : Gazza Super Soccer état neuf, servi 2 fois, acheté 230 F, vendu 150 F. **Frédéric EICHENAUER, 12, chemin de l'Hazewinde, 59270 Berthen (Bailleul). Tél. : 28.49.44.91.**

Vds 500 + monit. coul. 1084S + lect. disq 1010 + 90 disq. + boîte rang. + boîte emball. Le tout 5 000 F, à déb. **Jean-Philippe MAUVOISIN, 5, rue André-Diez, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : 48.26.89.06.**

Vds 500 + mon. coul. 1084 + drive ext. + souris + joyst. + nbrx disks + livres + orig. 5 900 F. Pas de vente séparée. **Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.86.24.**

Vds disk vierges 51.4 à 2 F... Vds pour A500 Tuttikan + Turbo Trax + Driving Force. 100 F chaque. 250 F les 3. Ech. news (Unreal, Pang, Ops, etc.). **Frédéric QUATTRINI, 182, av. Paul-Raoult, 78130 Les Mureaux.**

Vds extension mémoire 512K. Vds jeux 100 F + ST 100 F. **Sébastien PIOTROWSKI, 89, rue Henri-Dunant, 91360 Epinay-sur-orge. Tél. : 69.34.41.41.**

Vds lecteur 3 pouces 1/2. 650 F. **Sébastien PINAULT, Batterie BCS, Section : Trans, BP 69447, 00592 Armées. Tél. : 80.92.07.60 w.e.**

Vds A500 neuf 3 200 F + jeux. Vds A2000 neuf 6 200 F + jeux. Vds A590 neuf 3 200 F, 20 Mo. Vds softs du DP 15 F. **Gaëtan SEAU, 8, bd des Faïenceries, 57200 Sarreguemines. Tél. : 87.98.09.76.**

Vds Amiga 500 + Péritel + extension A501 + drive ext. 3,5 + souris + jeux/util. : 4 000 F. **Anthony BAUCHER, 242, av. du Général-de-Gaulle, 18000 Bourges.**

Vds C64 + drive 1541 + lecteur K7 + 2 joyst. + reset + imprim. Commodore + 14 livres + plus de 1 000 jeux + boîte rangt. Le tout : 2 560 F/640S. **Raphaël GEHRET, Bioleaz 12, 2023 Gorgier (Suisse). Tél. : 038/55.26.94.**

Vds 500 + mon. coul. 1084S + drive ext. 3 1/2 + 30 disks + joyst. + garantie. Le tout 5 500 F à déb. **Guy BELAMICH, 9, rue Jean-Mermoz, 94310 Orly. Tél. : 48.83.11.66.**

Vds Pac-Mania, Defender of the Grown, Operation Wolf, Silent Service, pour 200 F le tout, ou vte séparée, au choix. **Christophe PALAYER, Les Cessards, 26730 Hostun. Tél. : 75.48.83.54.**

Vds câble imprim. 150 F + digitaliseur son 250 F + compil. Bomb Jack, Beyond Ice Palace, Ikari Wariors, Buggy Boy, 150 F + Sidewinder 50 F. **Xavier GERBEAUD, 54, rue Cazenave, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.86.19.62.**

Vds nbrx news et anc. jeux sur AMiga. **Donovan BERMON, 6, pl. Schuman, 90000 Belfort. Tél. : 84.28.72.18.**

Vds C64 + lecteur K7 et une quarantaine de juex et de manettes : prix 1 600 F à déb. **David OUZILLOU, 9, rue de Cadix, 75015 Paris. Tél. : 42.50.18.08 après 18 h.**

Vds C64 II + 1541 II + péritel + log. orig. (nbrx) + D7 vierges + nbrx jeux + 1 joyst. 1 500 F + 1 monit. monochorme Goldstar. **Emmanuel GULLY, 193, rue des 3e et 7e RTA, 88290 Saulxures/Moselotte. Tél. : 29.24.61.38.**

Vds orig., Battle of Britain, Digiview 3.0, Beast, Forgotten World, Strider, Barbarian et Blood Money. Prix vairables. **Xavier GROSDIDIER, 65, rue Chardon-Lagache, 75016 Paris.**

Vds 500 (garantie 10 mois) + nbrx log. + boîte de rangement + joy + télé couleur 36 cm + 18 Tilts. Le tout 4 990 F. **A reski MEKERR, 1812, allée des Bouleaux, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.99.67.08.**

PETITES ANNONCES

Vds 500 + moniteur 1081 + drive A101 + ext. 512K + impr. coul. + log./util. Px : 5 000 F. **Frédéric ZANAROLI, 28, rue du Bulloz, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.64.04.09.**

Vds ou éch. orig. **Patrick ROCK, 7, rue Foch, 57180 Terville. Tél. : 82.34.53.70 après 19 h.**

Vds C128D + éch. 1901 coul. 40/80C + lect. cass. + Fastload et nbrx jx + 10 livres. Revues. Bte rangement. 4 000 F. **Michel BARBIER, 64, rue du Pont-Cazin, 45160 Olivet. Tél. : 38.56.57.10.**

A500 vds extension 512 Ko (A501 de Commodore) ou éch. contre matériel ou log. originaux, sauf jeux. Faire proposition. **Thierry SOUVIGNON, 83, rue du Chay, 17690 Angoulins-sur-mer. Tél. : 46.56.80.89.**

Vds pour C64 news, util. Prix très bas. + vds cartouche MK6 pour 500 F. Valeur 650 F. rép. à 100 %. **David LEQUIPE, 3, rue François-Cevert, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.**

Vds pour C64 jx K7 de 60 à 110 F + vds monit. mono. Ambre TBE. Px : 900 F + livres 60 F pièce. **Laurent SPITZ, 360, bd National, Bt B, 13003 Marseille. Tél. : 91.64.51.88.**

Vds disks pour C64, prix intéressant. Jeux orig. + livres avec notice. **Philippe CLAPIER, rés. — Le Mireille £,Bt 2, 30600 Vauvert. Tél. : 66.88.76.71.**

Vds compilations Fist'n'Throttles (5 jeux), et The In Crowd (8 jeux) en BE, pour Commodore 64 128. 200 F. **Bruno PAVIS, 40, bd Mostaganen, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.72.43.**

Vds orig. sur C64 (gd choix, + de 80 titres). De 50 à 100 F. Liste sur demande. **Julien LOZACHMEUR, Talbotel-Baye, 29130 Quimperlé. Tél. : 96.96.81.04.**

Vds orig. : Les Voyageurs de Temps, Operation Stealth, disk Amiga. le tout pour 400 F (log. ss garantie). **Gilles PEUCHAUD, 21, rue des Aubugeas, 87290 Châteauponsac. Tél. : 55.76.57.45.**

Vds LOG. Voyageurs du Tps, La Menace, pour A500 (2 disks) + notice + solution : 50 F + 10 F port. **Christophe POINTREAU, « Pouillet », Brizay, 37220 L'Ile-Bouchard. Tél. : 47.95.22.11 avant 15 h.**

Vds ORIG. A500 : Hillsfar 150 F, Gauntlet 290 F, Dragon's of Flame 150 F + pour PC : Maître des Ames, Defender of the Crown : 140 F chacun. **Vincent GODARD, 1, place de la Cathédrale, 28000 Chartres. Tél. : 37.36.22.03.**

Vds originaux Les Voyageurs du Temps, Midwinter, The Battle of Britain, Tennis Cup, Great Court. Entre 100 et 200 francs. **Ghislain LANGLOIS, 46, rue Haute, 78250 Meulan. Tél. : 34.74.71.48.**

Vds jeux A500 : Handy Scanner. Vds jeux Atari 520-1040, bas prix. Liste sur demande. Boîte + m. emploi. **Fabrice BRUNON, 83, rés. Jeanne-Hachette, 60000 Beauvais. Tél. : 44.02.04.87.**

Vds 7 orig. complets en TBE + boîte rang. D7 + 35 D7 vierges en TBE. Le tout 400 F. URGENT ! **Thomas DUBOURG, 13, rue Joseph-Bosc, 31000 Toulouse. Tél. : 61.62.02.54 après 19 h 30.**

Vds originaux Dyter D7 130 F, 047 130 F, Sim City 140 F. Vds aussi ordinateur laser 200 + K7 de jeux + ext. mémoire 500 F. **Olivier DUELZ, 13A, Chaussée Brunehaut, 59278 Escaupont. Tél. : 27.25.94.51.**

Vds jeux orig. 80 F. **Claude OLLIVIER, La grande-Plaine, Bat. A3, bd des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Vds jeux originaux, 90 F chaque. TBE. **Yann CHEVALEYRE, 26, av. J.-Jaurès, 92290 Chatenay-malabry. Tél. : 43.50.71.14.**

Vds jeux originaux 100 F. Rocket Ranger, Deluxe Paint 2, Street Fighter, Switchblades, Way of Little Dragon, Simbad, WR-35, Fearytel, etc. **Stéphane, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.64.42.78.**

Vds Venus Amiga (2 semaines) 150 F + codes 10 niveaux ou éch. contre Starblade (de Silmaris). Urgent ! **Olivier MALLO, 74, rue du Coteau-Jouvent, 25200 Montbéliard. Tél. : 81.98.21.60.**

Vds originaux Flight Simulator 2, The Jet : 250 F + doc. Vds aussi Action Service, Bobo, Lancaster, Dillard Sim : 100 F. **Philippe LECLERCQ, 3, rue Claude-Bernard, Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.77.21 après 19 h.**

Vds pour Amiga 500 : Ninja Spirit, Twinworld, Cabal, Altered-Beast. Vendus séparément 100 F l'un. **Yannick JAHN, Ferme de la Tuilerie, Lagarde, 57820 Par Paizières-les-Vic. Tél. : 87.86.67.95.**

Vds orig. Amiga. Shoot-them-up, Construction Kit 130 F, Explora II 150 F, Indy Aven 150 F, Falcon 180 F, Gunship 130 F (pour achat du lot : cadeau). **Christophe DE ZAN, Aiton-le-Plan, 73220 Aiguebelle.**

Vds programmes. Liste sur demande. **Serge MONTET, 15, chemin de la Grange, 69680 Chassieu. Tél. : 78.90.66.56.**

Vds pour Amiga logiciels originaux, 130 F chaque : Kick Off 2, F29, Operation Stealth, 688 Attack, Sub Midwinter,The Battle of Britain. **Thierry MAZERI, Bt A6, résidence Bellevue, 35, av. Philippe-Solari, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.63.15.88.**

Girl éch. jeux, démos, DP. Contact sympa, durable souhaité + vds disks 3 1/2, 2 F pièce. **Audrey LAGRANGE, 104 bis, bd Pinel, 69003 Lyon.**

Vds/éch. news sur CBM 64. **Pascal GACHET, 23, rue Siegfried, 17000 La-Rochelle.**

Vds originaux : Midwinter, Imperium, Sim City, etc. **Richard GORA, 6, allée de la petite-carrière, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : 34.60.42.01.**

Vds 500 + A501 + mon. 1081 + disq + boîtiers + nbrx jeux + joysticks + 200 revues + câble Minitel. Prix : 4 900 F. **Stéphane CAVOBIANCO, 117, avenue des Pages, 78110 Le Vésinet. Tél. : 30.71.02.81.**

Vds Scult 3D XL, 650 F, Scult 4D Jr, 600 F, F29, Gunship, Bomber, E-Motion, Falcon, Falcon Mission, 688 Attack, 130 F chaque ! Tous orig. **Tony LEONE, 8, rue Ho-Chi-Minh, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.76.37.68.**

Vds 500 + Starter kit + Péritel + 2 joys. + souris + nbrx disks + jeux + garantie 01/91. Le tout en TBE + cadeau : 30Tilt. Prix : 4 000 F. **Julien PENEL, 18, allée des Pivoines, 62360 Hesdin-L'Abbé. Tél. : 21.83.42.40.**

Vds jeux sur Amiga 500 à très bas prix. Env. un timbre pour réponse. **Gabriel SOUBIES, Cantelauzette, 47350 Escassefort.**

Vds C128D + 3 lect. de disks + 1 000 jeux + 200 util. + mon. coul. HR + 2 digit. + 2 joyst. + 1 souris + imprim. coul. + ruban coul. & NB. 8 500 F. **Yannick LOISEAU, 40, rue St-Charles, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.81.28.87.**

Vds C64 + moniteur + lect. K7 + neux orig. (Turrican, Arkanoid 1 et 2, etc.) + donne Vic 20 dans le lot (avec cartouches). 2 000 F (1 an). **Stéphane HAZIZA, 2, rue Ernest-renan, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : 48.93.30.60.**

Vds C64N + lect. disk 154N + 150 disks + boîte de rangement + doc. + câble. **Antoine FERNIQUE, 4, av. Eiffel, 92190 Meudon. Tél. : 46.26.60.21.**

Vds 500 TBE + 2 joyst. + tapis souris + 160 jeux + boîte de rangt + journaux. 4 250 F. **Arnaud MISTRAL-BERNARD, 48, av. du Président-Wilson, 75016 Paris. Tél. : 47.27.86.15.**

Vds Commodore 64 + lect K7 + joyst. + 50 jeux orig. 2 000 F. **Frédéric MOLLE, 6, rue de l'Etoile, 90000 Belfort. Tél. : 84.21.89.36 après 18 h.**

Vds A500 + 1084 + 150 D7 + 2 boîtes rangement + 1 joyst + tapis + 20 revues + orig. Prix à déb. 6 150 F. **Jean-Louis GRUNEWALD, 14, rue Paul-Claudel, 57158 Montigny-les-Metz. Tél. : 87.65.34.52.**

Vds jeux sur C64 disk + nbrx softs et news. Liste gratuite sur simple demande. Prix très attractif. **Thierry WIHMET, 77, rue A. Schweitzer, 68360 Soultz. Tél. : 89.74.35.94 après 19 h.**

Vds C64 Péritel + lect. disk + K7 + imprim. MPS 801 + TTX + autoformation basic + nbrx jeux (FS II, Test Drive, etc.). 2 300 F. Ds région si possible. **Mme Anne-Marie GIOUX, 49, rue de l'Ecole-Normale, BP 219, 33021 Bordeaux Cedex. Tél. : 56.24.53.50.**

Vds 80 disks DC news pour C64 + mon. coul. 1802 TBE. Urgent. 1 000 F. Ech. news sur A500, vds disk vierge T.B. prix. Affaire pour C64. **Luc HATCHIKIAN, 12, allée de Provence, 04100 Manosque. Tél. : 92.72.38.01.**

Vds originaux : Batman the movie : 100 F, Les Voyageurs du temps : 100 F, Block-out : 110 F. **Alexandre TOURNIER, 9, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : 45.81.59.79.**

Vds A500 + mon. coul. + souris + joyst. + livre de la mus. + revues + 10 jeux orig. : 5 000 F + 35 jeux orig. : 7 800 F ét. neuf. **Gérard GUILLE, 4, rue du Gué, 94440 Villecresnes. Tél. : 45.99.22.67.**

Vds Lot disks pour Amiga (jeux + util.) à bon prix. Vds A500 + ext. A501 + drive ext. + 2 joyst (1 Cobra) + monit. coul. Commodore + 80 disks. **Sylvain PERRET, 24, rue Ramus, 75020 Paris. Tél. : 47.97.28.27.**

Vds A500 + modulateur vidéo Pal + drive Péritel + souris + disks + joyst. 3 400 F. **Xavier SCHEER, 4, rue St-Hilaire Dussy, 57130 Ars/Moselle. Tél. : 87.60.11.29.**

Vds 2000 + moniteur 1084 + tuner vidéo Printel ST 629 TLX pour TV sur moniteur avec télécom. + joyst. + nbrx jeux + util. dessin 2D : 9 500 F. **Philippe CHEVALIER. Tél. : 40.56.96.14.**

Vds C64 PAL + power cart. + lecteurs disc et K7 unité centrale et lect. disc entièrement révisé (mai) + env. 80 jeux. 2 000 F tt compris. **Jean-yves ALBERRO, 20, bd des Frères-Mongolfiers, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.73.90.**

Vds 500 + extension mémoire + lecteur externe + 50 disks avec prgs. 4 200 F avec émulateur MAc. **Bienvenu GHIO, 2, rue Gaston-Charbonnier, 06300 Nice. Tél. : 93.91.24.07.**

Vds C64 compatible 128 et PC + écran + imprimante + plus de 200 jeux + joyst. Le tout 2 000 F. **Julien RAYMOND, 5 bis, rue Charles-Auffray, 92110 Clichy. Tél. : 47.39.88.09.**

Vds C128 + lect. K7 + 1571 mauvais état + imprim. Seinosha (GP50) 2 500 F. Ch. contact sur PC (VGA) pour échanges sérieux et durables (5 p 1/4). **Hervé DUFOUR-DUPONT, 22, rue de l'Eure, 75020 Paris. Tél. : 43.64.69.76.**

Vds 2000 + mon. coul. stéréo + lecteur ext. 3,1/2 + souris neuve + joyst. + logiciels. **Stéphane MILOT, 4, square de Clignancourt, 75018 Paris. Tél. : 42.51.57.42 après 18 h.**

Vds A200 + joyst. + 2 souris + log. util. et jeux. 7 000 F. **David LEVY-PROVENÇAL, 11, rue paul-Bodin, 75017 Paris. Tél. : 42.08.73.30.**

Vds orig. : Shadow Warriors 200 F, E-Motion 150 F, Hard Drivin, Ninja Warriors, Mortville Manor (VF) : 100 F. **Nicolas BOCQUERY, 11, rue du Plémont, 60200 Compiègne.**

Vds orig. Drakkhen, After the War, Budokan (A500 avec emballage et notice). **Benoît METOUR, La Rivoire, 69210 Lentilly. Tél. : 74.01.78.74 après 18 h sauf w.e.**

Vds A1000 + drive ext. 3 1/2 + souris + joyst. + Péritel + manuel + doc. + revue + originaux + disks. le tout état neuf. Veleur 13 000 F, cédé 4 000 F. **David PORCINO, 39, rue Henri-Tasso, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.60.72.**

Vds A1000 : 2 000 F. **Géraud CHARPIN, LYON. Tél. : 78.42.84.62.**

Pour C64 vds original en K7 de Salamander. Jamais servi, cause changt d'ordi. 300 FB/55 FF. Digi. son + disk 600 FB/100 FF. **Daniel MORDANT, 26, rue Prince-Charles, 4680 Oupeye (Belgique).**

C64, vds 2 1541, 2 Datassette, 1 Koalapad, 1 imprimante MPS 803 + ruban neuf, softs originaux, K7 DK, livres SOS PC, souris CBM. **Etienne SCHNEIDER, 5, rue des Sapins, 67760 Gambsheim.**

Vds C128D + Tool 64 + livre sur 128D + Jane + jeux + Dk vierges : 2 000 F. Vds C64 + doc. + lect. K7 + nbrx jeux + CRD Péritel : 1 250 F. **Thierry BARON, 13, rue Abel-Ferry, 88000 Epinal. Tél. : 29.64.18.44.**

Vds pour Amiga originaux : Ivanhoe 150 F, Hor Rod 160 F, Unreal 200 F, Shadow Warriors 150 F, Quadruplear Joystick 50 F. **Johan BACHIR, 34, Maisons du Parc, Domaine de l'Estel, 13700 Marignane. Tél. : 42.09.09.58.**

Vds C128 + drive 1541 + imprim. MPS 801 + power cartridge + adapt. Péritel TV + nbrx disks + livres. 2 600 F. **Ludovic KIEFFER, 12, rue de l'Ecole, 67117 Quatzenheim. Tél. : 88.69.07.69.**

Vds C128 : 1 000 F + impr. MPS 1200 TBE, très peu servi : 1 300 F. **Patrick, 60110 Méru. Tél. : 44.22.22.86.**

Vds Logiciels K7 pour C64, entre 40 et 60 F pièce. **Pascal GIORDANO, 11, av. des Cigales, Cité La Gardanne, 13010 Marseille.**

Vds C128 + drive 1570 + mect. K7 + joyst. + nbrx jeux + doc. + livres + câbles. TBE. 2 700 F à déb. **Joël REYNAUD, 15, route de Lyon, 69740 Genas. Tél. : 78.40.18.75.**

Vds synthé Yamaha PSS25. Ech. F29, Bomber Mission disc, Scrabble. Ch. contacts sérieux, log. de musik, Anos the Creator, ext. SI2K sur Amiga. **Cyril MESLIN, 57, rue du Bois-Coffard, 78970 Mézières/Seine. Tél. : 30.95.31.29.**

Vds C64 + lecteur 1541 + nbrx jeux + 2 joyst. TBE général + Péritel. 1 500 F. **Olivier LAMY-ROUSSEAU, 4, rue Saint-Jean, 57360 Amneville. Tél. : 87.70.32.89.**

Vds ou éch. softs à prix très très modestes. **Olivier GIGNOUX. Tél. : 76.50.01.55.**

Vds A500 + mon. coul. 1084S + souris + joyst. + ext. A501 + nbrx jeux et util. 5 000 F. **Patrick RUSSO, 16, av. Denis-Semeria, 06300 Nice. Tél. : 93.26.27.95.**

Vds jeux C64 (prix très intéressants). Possède de très hotnews (Turrican, etc.). **Roméo RITA, Camping les Sauzets, 07340 Andance. Tél. : 75.34.20.20.**

Vds nbrx jeux à bas prix pour A500 et C64 (disq). Envoyer 1 disq et 1 timbre à 3,70 F pour liste. Vds aussi moniteur pour C64. **Cyril BARTHELEMY, 52, rue Marius-Piant, 54520 Laxou. Tél. : 83.27.65.46.**

Vds C64 + drive (1541) + env. 100 D7 jeux et util + 1 joyst. + fastload + revues + boîte rangt + Péritel. 3 000 F à déb. **Fabien. Tél. : 37.25.75.67.**

Vds Untouchables, Operation Thunderbolt, Ivanhoé, E-Motion, Space Harrier New, F29, Kick Off, Ex-Time, Tennis Cup, Turrican, Infestation. 50 à 100 F. **Mony PHIN CHAN, 67-69, rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél. : 45.81.31.80.**

Vds A500 + joyst (1 navigator + é infra-rouge) + 130 D7 + boîte rangt + bouquins. 4 000 F à déb. **Nicolas SERVEL, La Tovière, 04400 Pra-Loup. Tél. : 92.84.11.96 w.e.**

Vds Led Storm 50 F, The Strider 110 F, Forgotten Worlds 120 F. Ou le tout 250 F. **Alain ANDRIEUX, 31, rue Jeanne-d'Albret, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.67.21.09.**

Vds A2000 + mon. coul. 1084S + carte XT + jeux + revues (ss garantie). 9 990 F. **Thao My SYSAATH, 1, square Pierre-Jean de Béranger, 93240 Stains. Tél. : 48.22.94.87.**

Vds 500 + ext. 1 Mo + 100 disq. + magazines. 3 200 F à déb. **Marc SELLAM, 5, rue Marx-Dormoy, 75018 Paris. Tél. : 42.05.69.22.**

Vds moniteur couleur Péritel et RCA, 1 000 F. Vds Hard-copieur sur cart (Need DF1), 400 F. Ech. démos (possède 300 DK de démos). **Olivier GUYOT, 9, rue des Troënes, 25150 Pont-de-Roide. Tél. : 81.92.28.72.**

Vds C128 + lect. disk 1571 + tablette graph. Koala Pad + joysts + nbrx log. + livres. 3 000 F. **Philippe FASQUELLE, 4, allée du Mont-d'Or, 21000 Dijon. Tél. : 80.45.57.81.**

Vds Amiga 500 + mon. coul. + tablette graphique + imprim. + joyst. et jeux. 9 000 F. **Fabrice GROSSE, 166, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : 39.51.40.28.**

Vds pour Amiga extension 512K neuf, garantie 1 an, 480 F. Vds Amstar, Amstrad. Prix sur demande. **Pierre STEAIN, 17, av. Aristide-Briand, 27930 Gravigny. Tél. : 32.33.57.90 20 h-20 h 30.**

Vds Space-Ace et Le Fétiche Maya, orig., 200 F l'un. Port compris. Ach. news sur Amiga. Ch. club A500 dans le 60. **Nicolas AMSALLEM, 2, allée Louis-Blériot, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.27.43.15.**

Vds pour Amiga, originaux Kick Off 2 et Projectyle, 130 F chaque ou 220 F les 2. **David HIRIBARNE, 8, rue des Tournelles, 78000 Versailles. Tél. : 39.53.59.24, après 19 h.**

Vds orig. Amiga (Dragon Ninja, 120 F, Last Duel 80 F, etc.) + 2 cartouches Atari 2600 : Berserk 50 F, Tennis 50 F. Rech. jeux de catch Cam. **Frédérik LAM, 16, av. Maximilien-Robespierre, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Vds Pour Amiga 2 orig. : 688 Attack Sub et Dragons Breath, 150 F. Manuels en français et boîte d'origine. **Thierry DESSUS, Ourches, 26120 CHABEUIL. Tél. : 75.60.31.50.**

URGENT. Vds pour A500 Sword of Sodan, les Vainqueurs, Compilation Budokan, Shadow Warriors. A déb. **Siegried LECLERCQ, 17, cours Clémenceau, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.77.26.**

Vds Amstrad CPC 464 + mon. GT65 + lect. disquette DD1 + disquette AMSDos + K7 + nbrx log. (jeux, éduc., util.). 2 000 F. **Sylvain RUDA, 7, allée de la Feuillarde, 91900 Gif-sur-Yvette. Tél. : 60.12.42.13.**

Vds C64 + lect. disk 1541 + environ 160 jeux + 1 joyst. 2 300 F. **Christophe JOSINSKI, 150, av. Alfred-Maes, 62300 Lens. Tél. : 21.43.43.98 entre 19 et 21 h.**

Vds Nintendo Nes + Phaser + nbrx jeux (Simon's Quest, Wizards and Warriors, Ikari Warriors, etc. + Rob gratuit). 2 000 F à déb. **David ESPANOL, 3, rue du 14-Juillet, 93310 Le-Pré-Saint-Gervais. Tél. : 48.46.03.58.**

Vds C64 TBE + lect. K7 + jeux, pour 990 F seulement. réponse assurée en cas d'appel. **Sébastien PAONESSA, 11, allée de la Pièce-Rouge, 69230 Saint-Genis Laval. Tél. : 78.56.46.24.**

Vds C64 + mon. coul. + 1541 + 200 disks + joysts + livres + disk nettoyage. 3 000 F à déb. **Johan BARBIER, Le Cyprès, Quartier des Plantiers, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.89.19.75.**

Vds C64 + monit. coul. + lect. K7 + Oscar + joyst. + manuel + 130 jux orig. K7. Valeur 17 000 F, vendu 5 000 F. **Laurent DAGUET, 3, rue Clément-Ader, Appt 167, 94430 Chennevières. Tél. : 45.93.03.41.**

Vds C64 en panne 400 F + magnéto Commodore, TBE de marche, 200 F + nbrx jeux K7 orig. + doc. Prix à déb. **Manuel TASENDO, 9, av. Georges-Brassens, 95190 Goussainville. Tél. : 39.88.23.46, 19 h à 21 h.**

Vds C64 + lect. 1541 + lect. K7 + 2 joyst. + jeux + disk. vierges. Le tout avec moniteur vert : 2 000 F. **Charles DIAZ, 11, rue Chouveroux, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43.52.60.63.**

Vds C64 new + 1541 II + 1530 + nbrx jeux sur K7 et disks + boîte rang. + Péritel + joyst. Le tout TBE. 2 600 F. **Eric LALANNE, Maison Biellan Nerbis, 40250 Mugron. Tél. : 58.97.98.94.**

Vds C64 + 1541 + MPS 5803 + nbrx jeux + 1531 + joy + power cartridge. 3 500 F à déb. **Thierry CHIRINIAN, 33, rue des Roses, 69500 Bron. Tél. : 78.41.02.16.**

Vds C64 + drive 1541 + 166 jeux + manuels. Urgent. Le tout 2 300 F. **Christophe JOSINSKI, 150, av. Alfred-Maës, 62300 Lens. Tél. : 21.43.43.98 après 18 h 30.**

Vds C64 + impr. LX 90 Epson + 100 K7 orig. + Synthé vocal + disks. 2 500 F le tout, ou séparément. **Gaston VAN VETTEREN, 13, rue Max-Néraud, 77163 Mortcerf. Tél. : 64.04.35.31.**

Vds C64 + lect. K7 + joyst. + Péritel + 20 jeux. TBE. Encore garantie (déc. 90). Prix :1 000 F. **Laurent BONNET, 5, rue Dulaurens, 17300 Rochefort. Tél. : 46.99.11.70.**

SX 64 Commodore portable : lecteur disq., écran coul. + 50 jeux orig., 150 disqs, power cardridge, 2 joyst pro,

docs, câble TV 5 m. Ent. révisé : 4 500 F. **Bernard LEFEBVRE, 19, impasse Philippe-Lebon, 62000 Dainville. Tél. : 21.71.46.91.**

Vds NC64 + lect. disk + lect. K7 + t. nbrx jeux + 2 joyst. + manuel + livre de prog. et log. Le tout 2 200 F. Cadeau : ordinat. pers. Sega SC 3000 + 2 jeux + manuel. **Huot CHIRK, 13, rue de la Noue, Bât. 4, 93170 Bagnolet. Tél. : 48.57.66.07.**

Vds C64 + moniteur + lect K7-disks + 200 jeux K7 et disk. **Yannick ROUMAGNAC, 18, av. du Grand-Marais, 42300 Roanne. Tél. : 77.72.49.72.**

Vds C64 + lect. disq. 1541 + cart. util. MK6 + magnétophone + manettes + 14 livres ts niveaux + nbrx jeux. **Nicolas DILLIES, 5, place du gal-de-Gaulle, 59118 Wambrechies. Tél. : 20.78.83.22.**

Vds C64N + 1541 + lect. K7 + Péritel + nbrx orig. (Bomber, Gunship, etc.) + nbrx disks. Le tout TBE (déc. 88). 2 000 F. **Christophe SANSON, 6, rue de Launaye, 49370 Le Louroux-Béconnais. Tél. : 41.77.42.37.**

Vds C64 à réviser, 150 F + 1 lect. disk + 300 disks, 1 000 F + 1 lect. K7 + K7 orig. + revues + livres. **Thierry SUARD, CPR de Bullion, Bâtiment du personnel, 78830 Bonnelles. Tél. : 30.41.38.10.**

Vds Vds C64 révisé + lect. K7 + lect. disk 1541 + joyst. + écran mono + imprim. MPS801 + 200 jeux. Prix exc. 2 200 F à déb. **Mathieu HERNOUT, 314, rue Nationale, 62290 Nœux. Tél. : 21.26.32.64.**

Vds C64 + 1541 + impr. MPS 803 + mon. coul. + lect. K7 + 240 log./jeux + nbrx manuels/revues. Le tt 2 500 F à déb. **Olivier PELISSIER, 6, rue Lapeyrade, 44100 nantes. Tél. : 40.58.53.06.**

Vds jeux CBM 64 K7 à très bas prix. Liste jeux contre enveloppe timbrée. Prix inférieur à 10 F pour les oldies, 20 F pour news. **Pascal PETIT, 7, rue du Poitou, 62320 Drocourt. Tél. : 21.76.75.49.**

Vds A500 + A501 + 1084 + 2 manettes + 60 orig. (F-29, Budokan, Kick off, Populous, etc.) + nbrx util. dom. pub. Valeur 15 000 F, vendu 8 000 F. **Hugues DROMART, 12, rue d'Artagnan, 75012 Paris. Tél. : 43.45.35.56.**

Vds Commodore 64 + drive 1991 + Fast Load + imprim. MPS 801 + mon. couleur + nbrx jeux + boîte de rangement : 2 900 F. **Basil LE FAY, 32, rue Cino-del-Duca, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : 47.57.48.16 (après 19 h).**

THOMSON

Vds Compatible PC T016 512 Ko, 2 lecteurs 5 1/4, monit. mono. Herculé graphique + souris + tapis + manette + Word + multiplan + Dos + jeux + doc. 3 500 F. **François POUX, 27A, rue des Chasseurs, 67300 Strasbourg-Schiltigheim. Tél. : 88.62.24.82.**

Vds T016 PC compatible IBM, écr, coul., 2 drives 5 p 1/4 + souris + joy. + 300 disks et logs. TBE. 8 000 F. **Daniel OGRODNIK, 12/9, rue François-Arago, 28100 Dreux. Tél. : 37.42.59.46.**

Vds M06 TBE + crayon optique + joy. + Péritel + 25 jeux (Blood, Sapiens, Bivouac, etc.). Idéal pour débuter la progr., 1 000 F. **Arnaud VAUJOUR, 103, av. du Belvédère, 93310 Le-Pré-St-Gervais. Tél. : 48.43.96.52.**

Vds T09, T07/70, led 5 p 1/4, ext. mémoire, ext. Modem, RS232, imprim. PR90-582, livres, programmes. Prix à déb. **Christophe COUASNARD, 2, rue Ronsard, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : 46.31.77.36.**

Vds T08 + monit. coul. + lecteur 3 p 1/2, 2 manettes, crayon opt. + nbrx jeux, TBE. Prix à déb. 2 901 F. **Sébastien COUPE, 11, rue Paul-Hantz, 62217 Achicourt. Tél. : 21.23.52.66.**

Vds T08 + lecteur 3,5 p + crayon optique. Prix intéressant. **Olivier GAYON, Cidex 884, 71640 mercurey. Tél. : 85.45.22.08.**

Vds T08 monit. coul. avec lecteur disk + jeux + joy. + livres. 2 500 F à déb. **Dominique CŒURDOUX, pav. 58 Le Clos, 76170 St-Antoine-la-Forêt. Tél. : 35.39.85.81 le soir.**

Vds T016 PCM, écr. coul., émulateur Minitel, nbrx jeux + util. + livres. TBE. Prix à déb. **Arnaud BESANÇON, Lot. le Chataigner, Champigny-les-Langres, 52200 Langres. Tél. : 25.87.07.08.**

Vds T08D coul. + nbrx jeux. Acheté 7 000 F, vendu 2 700 F. TBE. **Benoît LACOMBE, 4, rue Nicolas-Saboly, 79000 Niort. Tél. : 49.33.47.63.**

Vds T08D (avec lect. disk) + crayon opt. + 2 joy. + jeux (50), 1 500 F (valeur 4 000 F). **Laurent HACQUEBECQ, Centre de Gériatrie, 78320 La Verrière. Tél. : 34.61.79.42 poste 1429.**

Vds T09 + mon. coul. + 2 joy. + 15 jeux + disquettes vierges + crayon opt. + manuels d'utilisation. 2 000 F. **David PERRIN, 8, rue Marcel-Holtzer, 42490 Fraisses. Tél. : 77.61.64.07.**

Vds T08D coul. + lecteur disquette + 50 jeux + crayon opt. + disks vierges. **Nicolas PUCHOUAU, 33, rue des Northons, 40230 St-Vincent-de-Tyrosse. Tél. : 98.77.02.38.**

Vds nbrx jeux orig. pour TO-MO de 100 à 150 F (+ de 30 titres). Liste sur deamnde. **Pascal NAUD, 14, av. de la Côte-d'Argent, Lot Banos, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.75.47.37.**

Vds T08D + 2 joy. + souris + nbrx jeux + manuel de manipulation et de basic + 3 disks vierges. 2 000 F. **Boris LEGRAND, 24, av. Molière, 93380 Pierrefitte-sur-Seine. Tél. : 48.22.88.70.**

Vds M05 + 2 manettes + controleur d'ext. + diz. de jeux orig. + crayon opt. + lect. de K7 + 3 livres + 6 Tilt. 500 F. **Jérôme LELONG, 34, rue Lavoisier, 93700 Drancy. Tél. : 48.32.34.47.**

Vds T07/70 avec lecteur K7, lecteur D7 5 p., nbrx jeux, revues, livres, joy. 1 500 F. Réponse assurée. **Christian LANUSSE, 4, rue Marie-Julia-Lacoste, 40990 Saint-Paul-les-Dax.**

Vds T08 + jeux 3'1/2, monit. coul. Atari, multiface ST, Stos basic, Compiler, Maestro, Games Galore, Cartoon Capers, Cours, etc. Prix intéressants. **Philippe KULAHLI, 15 bis, rue M.-Delavault, 95400 Arnouville. Tél. : 39.86.05.87.**

Vds T09 + unité cent. + lect. disk + lect. K7 + joys + 15 jeux + color calc. 3 5000 F. **Laurent TOURLONIAS, 3, av. Ernest-Grange, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.56.14.**

Vds Pour T07/70 cart. basic V1.0, 200 F + basic 128, 295 F, avec boîtes et notices d'origine + port 15 F pour 1, 25 F pour 2 cart. **Philippe BIANCO-MULA, allée du Castellas, 13770 Venelles.**

Vds T08 mon. coul. + souris + crayon + 2 manettes + lect. 3,1/2 + logiciels : Table à dessin + Y=F(X)... + jeux. 2 000 F. **Pierre FAUCHER, 5, Hameau de la Chausselière, 72230 Mulsanne. Tél. : 43.42.06.13.**

Vds T09 + lecteur K7 + interface manette + câble imprim. + 8 livres + 30 jeux orig. + malette studio Colorpaint. 2 200 F à déb. **Jean-Philippe. Tél. : 48.70.78.02.**

Vds T07-70 + imprim. + lect. D7 + lect. K7 + interf. joy n° 2 + 2 manettes + papier imprimante + disquettes + nbrx jeux. 3 000 F. **Sébasten GEREMIA, 30, rue F.-Buisson, A.-de-Vigny, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.30.20.95.**

Vds T07/70 + lecteur K7 + nbrx jeux + livres + cartouches (8), livres (3), jeux 5e Axe, Aigle d'Or, etc. **Christophe ALBERT, 31A, Route Nationale, 57450 Seingbouse.**

Vds DCT016 + mon. coul. + joy. + MS-DOS + basic. 3 800 F. **Eric DEVILLAINES, La Belouze, 58130 Poiseux. Tél. : 86.60.41.08.**

Vds T08D + impr. (PR 90-612M) + souris + crayon opt. + jeux + 2 util. Prix à déb. **Samuel BOUTET, La Tuilerie, 23600 Boussac. Tél. : 55.65.12.89.**

Vds T08 + 1 manette + lect. de kisk + nbrx jeux dont éducatifs + crayon optique. TBE. 1 000 F. Ch. correspondant sur Atari ST. **Olivier BOURGOUGNON, 31, rue Armand-Gobert, 03300 Cusset. Tél. : 70.31.42.12.**

Vds TO16 PC Mon. coul. + joy. + manuels + 100 log. + disks vierges. TBE. 4 000 F. **Yann LETHIMONNIER, Les Vallées-Valsemé, 14340 Cambremer. Tél. : 31.64.16.74.**

Vds jeux orig. M05 M06 T07/70 T08 la compilation, 100 F les 3. **Philippe VELIURE. Tél. : 77.67.46.69.**

Vds nbrx jeux orig. Env. 100 F l'un. **Vincent BERNARD-BARTHE, 21, route de Paris, Blacy « Les Indes », 51300 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.71.98.**

Vds jeux MO/TO (origin. sur K7 et cartouche), entre 50 et 100 F, ou éch. 5 jeux au choix contre 1 jeu Sega ou Nintendo. **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds sur T08,9 + 8 jeux + 1 joy (Turbo Cup, Mach3, etc. val. 700 F) : 200 F min + 31 jeux (Sorcery, Capt Blood, Ripoux, etc. val. 900 F) : 300 F ou éch. le tout contre Nec. **Martial DREVILLE, 49, rue Jules-ferry, 59227 Saulzoir. Tél. : 27.74.00.37.**

Vds M06 + joy. + jeux + guide + livre TBE, valeur 2 600 F, vendu 1 700 F à déb. **Stéphane DURAND, chemin des Combes, 42600 Montbrison. Tél. : 77.58.06.94.**

Vds imprim, 80 CPR 90-600 avec raccord pour M05-T07-T09. 750 F. **Frédéric MONTAGNON, 5, av. Daumesnil, 94160 Saint-Mande. Tél. : 43.65.94.74 après 17 h en sem.**

PETITES ANNONCES

Vds M06 TBE avec access. : joy. + 30 K7 jeux + crayon opt. Valeur 8 000 F, vendu 2 750 F. **Emmanuel WEBER, 5, rue de l'Ecole, 02310 Charly-sur-Marne. Tél. : 23.82.05.28.**

Vds M05 avec mon. + manuel + lect. K7 + jeux + joy. + crayon opt. Prix à déb. **Dominique DE SOUZA, 11, bd des Provinces, 69110, Ste-Foy-les-Lyon. Tél. : 72.25.62.93.**

Vds T08 TBE + mon. coul. + lect. disq. 3 p. 1/2 + 2 manettes + jeux + livre. **Sandrine BRASSAC, 4 bis, Villa des Aubépines, 92270 Bois-Colombes. Tél. : 42.03.94.85 h. bureau.**

Vds T09 avec crayon opt., souris, joy, logiciels + lect. K7 + imprim. PR 90-600. 4 000 F à déb. **Sylvain BOUSTER, 4, rue Fontaine-Geoffroy, 77520 Montigny-Lencoup. Tél. : 60.96.73.44.**

Vds jeux orig. pour Thomson M05 à bas prix. **pascal MORALES, 4, rue des Acacias, 37380 Monnaie. Tél. : 47.56.15.87 après 19 h.**

Vds T08-D + monit. oul. + nbrx log. + souris + crayon opt. + 1 joyst. + livres d'util. Le tout 1 000 F. **Christophe LEPUIL, 17, rue Maurice-marion, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : 69.42.80.36 le soir.**

DIVERS

Stooop !! Vds Goupil GS 288, 10 Mhz, Comp. AT + écran VEGA monochrome, DD 40 MO, nombreux logiciels, TBE, 1 300 F. **Huy Phuong PHAN, 23, rue Edmond Nocard, 94700 Maisons-Alfort, Tél. 43.76.26.86, après 20 H.**

Vds nombreux jeux Spectrum 48-128, (Top Tem Collection-Gauntlet II, les Hit d'US Gold...) Prix 50 F, le jeu ou 65 F. La compilation à débattre. **Jérôme SELLA, 66, rue Carnot, 95170 Deuil-la-Barre, Tél. 39.83.98.50.**

Vds Power Cartridge : 105 F + Divers Mags Anglais (ZZAP 64 - CVG -CU64 + AMIGA) (Crash - Young Sinclair) Pour spectrum + vieux jeux 50 Frs. **Eddy POULIN, 50, av. de la République, 95400 Arnouville-les-Gonesse, Tél. 39.93.50.70.**

Vds MSX1 VG8020 + Monit. Mono + Lecteur K7 + nombreux jeux + manettes et revues le tout : 1 500 F ou séparément. Seulement dans le 78 ou 92. **Patrice DORVILLE, 11, av. des Prés, 78170 La Celle-Saint-Cloud, Tél. 39.69.25.63.**

Vds module Turbo CBS + cassettes Venture - Schtroumph - Donkey Kong. **Patrick MELET, 2, impasse Henri EBELOT, 31200 Toulouse, Tél. 61.58.34.49.**

Vds lecteur 5 pouces + lecteur faces + lecteur faces + lecteur drives + 50 disks pleins + cadeaux garantie neufs, 40 pistes, cause AMIGA. **Dominique DELEMME, 29, rue Jean-Baptiste LARPEAUX, 39500 Douai, Nord, Tél. 27.97.60.67.**

Vds Alice Exten-16 K + 6 jeux K7 Lot : 600 Frs. **Jacq. LERICHE, 13, place Luxembourg, 51700 Dormans, Tél. 26.58.21.11.**

Vds originaux : Meurtres à Venise, Kult, La Quête de l'Oiseau du Temps. Faire offre. Achète drive 31•2 Externe : 500 F. **Stéphane MALBEGUI, 10, rue de Barbière, 26130 Saint Paul Trois Châteaux, Tél. 75.04.75.72.**

Vds Zx Spectrum + 2 128K+ câble Péritel + manette Sinclair + manivelle d'utilisation + 46 jeux originaux, le tout TBE. très peu servi : 1 1100 F. **Jacques AMATO, 5, chemin Albert Camus, 69120 Vaulx-en-Vélin, Tél. 78.80.10.31.**

Vds Buggy Rd Commandé (Vit Opt 27 km•heure) + 3 batteries TBE. Prix 1 100 F. Cartouches de jeux ATARI 2 600 F à 80 F. **Alain CISSIE, 47, rue St Germain, appt 37, 27000 EVREUX, Tél. 32.39.12.66.**

Pour sauveg. Pokes... : Multiface + notice : 450 F (Val. : 700 F) ou échange contre news. Vds originaux + notice + boîte : moitié prix (avent., action...) **Jean-Louis COMBAREL, 6, cours des Girondins, 33500 Libourne.**

Vds matériaux divers (boîtes de rangement), disk vierges 3'2 DF DD : 6 F l'unité. Disks 5' 1•4 : 4 F. Vds lot 100 Disks 5' 25 avec softs : 500 F. **Gérald KARCENTY, 146, avenue Jean Jaurès, 75019 PARIS, Tél. 42.00.75.03.**

Je suis collectionneur de télécartes. J'adorerais recevoir les vôtres quelque soit leur nature. Merci d'avance. **Xavier BARAU, 10, rue de Salles, 17220 Croix-Chapeau.**

Je suis passionné par la micro ludique sur ATARI ST et je cherche un job en rapport. Contactez-moi. **Sylvain ROUSSEAU, 29, rue Hoche, 78800 Houilles, Tél. 39.68.99.02.**

Vds MEGA ST1 + IMP. Jet d'encre coul. + Multisync coul + classeur WEKA (2 MIS A J) 13 000 F.

Vds camescope Sony CCD V7AFE 8 mm + accès + valise 5 500 F. **Robert VIGEAN, 11380 MAS CABARDES, Tél. 68.26.33.26.**

Vds 50 démos + 50 dompubs à très bas prix sur ST liste gratuite sur demande bonus pour 10 commandes. A bientôt. **Alexandre PUY, 39, rue de Vesoul, 2500 Besançon.**

Vds Fender Strato US, basse Ibanez active, Rockman bass, ou échange contre synthé ou expander. Appeler le soir ou écrire. **Patrick RAYNAL, Domaine de Gondières, 58000 Saint-Eloi, Tél. 86.37.17.24.**

Vds imprimante Star LC-10 encore sous garantie (11•10•90) + câble. Valeur 2 100 F. Vendue 1 700 F. **Stéphane NARDONE, 4, rue des Jasmins, Tél. 29.84.77.95.**

Vds Tilts, Micro News, etc. pour pas cher. Liste contre 1 timbre. **Jérôme BAUDU, 1, impasse Saint-Maur 94700 Maisons-Alfort.**

Vds imprimante DMP 2160 neuve + 2 logiciels + papier, console de jeux CBS + Turbo + adaptateur ATARI 2 600 + 10 jeux. **Hervé SEGUIRAN, Madrague ville, 13015 Marseille, Tél. 91.63.43.47.**

Vds Zx81 + Extension 16K + 3 manuels explicatifs + 1 cassette : 300 F. **Michel BENJAMIN, 37, place Gambetta, Tél. 59.39.28.23. après 19 H.**

Vds Orgue Antonelli 14 ; Golden organe 2411 (29 touches + 6 basses + 6 major) : TBE ou échange contre 2 K7 SEGA (si poss. : 3 d et phaser. Merci) **Tony BOUCHET, Le port-neuf-Torxé 17380 Tonnay Boutonne, Tél. 46.59.72.41.**

Falcon + Maupiti etc. cherche contact sérieux. Réponse assurée 100 %. **Jeremy CAPLETTE, 47, allée Collette, 59650 Villeneuve d'Ascy, Tél. 20.47.23.91.**

Vds Joystick Quickjoy 5 Etat neuf, + Piles + port gratuit. Prix : 20 F. (Jamais servi). **Philippe LACROIX, « Le petit Lieu » 74550 Perrignier, Tél. 50.72.43.58.**

Vds synthétiseur Yamaha PS5480, jamais servi, possédant boîte à rythmes, séquenceur, contrôleur midi et sources de sons midi garanti 6 mois 1 500 F. **Emmanuel REY, 139, rue du Haut de Beaulieu, 45560 Saint Denis-en-Val, Tél. 38.76.78.56, (soir).**

Vds DDI - 1 + logiciels (utilitaires + jeux) originaux ! Prix : 1 400 F (possible vendu séparément). **Farid REKEB, 31, rue Carrelier de la Salle, 78200 Mantes-la-Jolie, Tél. 30.33.25.67.**

Vds carte EGA 800 x 600 : 900 F (TBE), + disks 3P 1•2 HD, gde marque : 200 F, la boîte de 10, imprimante Brother, EP44, 24 aiguilles : 1 400 F, TBE. Bye ! **Khoî HUYNH-DINH, 6, rue des Nénuphars, 78900 Elancourt, Tél. 30.50.34.26.**

Vds moniteur couleur pour console de jeux ou ordinateur personnel à débattre. **VINDIS, 71, rue du Cherche-midi, 75006 PARIS, Tél. 45.49.14.50. HB.**

Vds Epson LX 80 Imprimante + chargeur auto + 4 rubans neufs le tout avec emballage d'origine 1 500 F, TTC. Parfait Etat. **Olivier TABLEAU, 18, allée A. Renoir, 95560 Montsoult, Tél. 34.69.95.33.**

Vds calculatrice HP 28c•s Hewlett Packard + livres. Prix sacrifié. Urgent ! **Serge LAURENT, Villa Champs TISSERAND, 01440 Lingeat Viiriat, Tél. 75.25.33.46. après 19 H.**

Logiciels originaux Drakkhen 180 F, Dongeon Master 140 F, Sapiens 100 F, Bat 250 F. **Michel DESLANDES, 11, rue GUERIN, 94220 ?, Tél. 48.93.48.60.**

Vds imprimante Manesman MT 80, 3 aiguilles, port Centronis, compatible Epson. Prix : 900 F. **Fabrice DUBOIS, 6, rue HEROLD, 92250 LA GARENNE-COLOMBES, Tél. 47.82.09.12**

Cherche contact sur MSx2, vds cartouches. **Tony ? Tél. 42.49.64.31.**

MSx2•2 + Disk Digits N° 1 Tests concours News etc. en vente 40 F 1D, 720 K 55 F 2D, 360K, Chq. Ord. **Patrick EGON, 96C, rue Philippe de LASSALLE, 69004 LYON.**

Vds env. 500 figurines 25 mm médiévales Fant. + livres AD&D : 1 500 F ou échange contre extension mémoire à 50l et drive ext. 3,5 P. pour Amiga. **Franck BORDIER, 18, allée Ambroise PARE, 94240 L'Hay-les-Roses, Tél. 46.60.90.37.**

Vds Athos et Jasmin, 2 + Synt. Vocal + Adapt. Secam + livres + revues + logiciels (200) + Disks + alim. + K7 + Péritel. Stop Affaire. 1 800 F. **Xavier SCHECK, 6, rue Chopin, 57320 BOUZONVILLE, Tél. 87.78.51.51.**

Vds Synthétiseur D-5 de Roland neuf et sous garantie : 500 F (possibilité prise midi). **Luc CHEMIN, 178, rue de Paris, 93130 Noissy-le-Sec, Tél. 48.47.39.81.**

Vds moniteur couleur haute résolution Philips CM 8832 TBE 1 200 F. **Louis-François COMPOINT, 38, rue des Saints-Sauveurs, 92260 Fontenay-aux-Roses, Tél. 46.60.24.06 après 19 H.**

Vds Sinclair 2x81 + DDCS : Basic, notice, listings + extension mémoire de 16K au plus offrant (seulement courrier). **Yacine TADJINE, 7, rue de LORT, 74200 THONON-LES-BAINS.**

Vds imprimante Epson LX800 TRES BON ETAT, PEU SERVI. PRIX : 1 200 F. **Pierre CHOTARD, 4, rue de l'Ile d'Arz, 56880, Tél. 97.40.06.50.**

Vds orig. Atmos + lecteur cassette + 10 jeux + méthode d'anglais + livre de programmes : le tout. TBE. Valeur : 1 500 F. Sacrifié : 500 F. **Albertino DOS SANTOS, 43, rue Saint-Lazare, 75009 PARIS, Tél. 42.85.37.34.**

Vds imprimante MEC PINWRITER P2200 (24 aiguilles - 80 colonnes) : 3 200 F. **Romuald MARTIG, 10, allée du Verdillat Mussey, 55000 BAR-LE-DUC, Tél. 29.78.51.52.**

200 F, les 15 cartouches intellivision ! (+ frais de port) : Beamrider, Micros Urgeon, Mission X... **Arnaud BOUTLE, 32, rte de TREBALLE, 44600 SAINT-NAZAIRE, Tél. 40.70.46.21.**

Vds MSX 1 Sanyo + jeux + souris + Joystick + imprimante MSX Philips. Qualité courrier TBE poss. Vente séparée. Px à débattre. Merci. **Patricia LANTZ, 3, rue du Bourg L'ABB'E, 75003 PARIS, Tél. 42.77.87.94.**

Vds Expander Multitimbrall Yamaha + Editeur 1 600 F. Ampli 50W 500 F. Table mixage 4 entrées + magnéto stéréo incorporé 900 F. Batterie élec. 400 F. **Christophe SANTAMARIA, 7, rue Léon PAULET, 13008 MARSEILLE, Tél. 91.71.98.66.**

Vds orgue CASIO, 20 rythmes, 20 instruments + ADAPTATEUR CASIO + partition pour débutant. Px : 990 F (valeur 1 400 + 300 F) Affaire. **Lahbib ZIADI, 14, rue de l'Ermitage, 78000 Versailles, Tél. 39.54.47.79.**

Vds original complet de BAT avec carte MV16 pour 200 F port compris. **Alex DRAHON, 215, rue Salvador Allende, 92700 Colombes, Tél. 47.84.87.05.**

Imagewriter 1 132 col. 4 500 F, IMP.MPS-1230 1 300 F, moniteur Mono, 600 F, Micro Alice 400 F et MPF-IT 500 F. **Alexis WILKE, 46, rue du Général Leclerc, 93220 GAGNY, Tél. 43.02.87.89, après 12 H.**

Vds revues Tilt N° 49 ; 55 ; 61 ; 67 à 78 ; Génération 4 N° 6 ; 8 à 22 ; Joystick K MAG N° 1 à 5 + autres revues Informatique. Prix sur demande. **Pierre STERIN, 17, av. Aristide Briand, 27930 GRAVIGNY, Tél. 32.33.57.90.**

Vds en version originale : STOS BASIC + accessoires : 200 F (sans doc) les voyageurs du TPS : 100 F et Fun face : 300 F ou moins. **Thomas JULLIENNE, 28, rue Lecampion, 50400 GRANVILLE, Tél. 33.50.79.67.**

Vds plusieurs ext. A50M toutes neuves (dans l'emballage) sans horloge et interne 650 F ou lecteurs externes 3 1•2 Cumana Génial 750 F, neufs. **Frédéric MACRE, Cité Allende, BT6, avenue de Stalingrad, 93200 Saint-Denis, Tél. 48.27.85.52.**

Vds HP 85 TBE + housse + carts vierges + carts démonstration + qqsjeux, lecteur et imprimante intégrés. Prix : 5 000 F. **Arnaud CONTET, Frasne-Le-Chateau, 70700 GY, Tél. 84.32.41.05.**

Vds Drakken 125 F, Bards Tale 55 F Dongeon Master 150 F. Achète ou échange Ultima IV et 5 et Bards Tale 3. Achète Delux Paint 3. **Thierry DUCREUX, 21, chemin de la Chabure, 42400 Saint-Chamond, Tél. 77.31.57.55.**

Vds Jeux, TBE. Faible prix, à débattre : Indy (AU), populous, Dungeon, Voyageurs du TPS, Silver (collection), Emmanuelle, Falconi Superski, Kult, Spaceracer. **Franck FERRONI, Les plaines, 73600 MOUTIERS, Tél. 79.24.32.32.**

Vds MSX 2 HB 500 + une cinquantaine de disks + une quinzaine de cartouches + joystick infrarouge + notices + boîte de rangement, TBE, le tout à 2 000 F. **Axel ROUSSET, 33120 ARCACHON, Tél. 56.83.26.65.**

Vds jeu vidéo de Café Moone, Creste écran couleur, TBE, S.A.V. assuré, 3 000 F. Vds flipper électronique Devil Dare, TBE, 4 500 F. Ecran Mono N•B, 300 F. **Daniel CHAVAUX, 11, rue Solférino, Saint-Maur, Tél. 43.97.04.50.**

Compilations originaux comportant The In Crowd (8 jeux) et Firsts'n'Throttles (6 jeux). Prix intéressant : 150 F. **Bruno PANIS, 40, Bd Mostaganem, Bt D 13009 Marseille, Tél. 91.71.72.43.**

Vds machine TTX Brother WF1, Etat neuf, sous garantie jsq janvier 91, le 30. **Pierre LELONG, 130, rue de Rennes, 75005 PARIS, Tél. 45.44.12.49 avant 8 h, après 20 h.**

Vds voiture radio commandée, 4x4 Thermique sans moteur + radio + tout le nécessaire de démarrage. Valeur 6 000 F. Vendu 3 800 F. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 HESDIGNEUL LEZ BETHUNE, Tél. 21.53.44.58.**

Vds, TBE, impr. DMP2000 + papier : 90 F, synthétiseur vocal : 300 F. Scanner neuf : 700 F. **Olivier LANCELOT, 33, avenue des TUYAS, 92600 ASNIERES, Tél. 47.98.06.73 à partir de 17 h.**

Etudiant, vds calculatrice graphique CASIO FX-70006 (422 pas de programmation, 26 mémoires, tracé courbe, ligne) région Béziers. **Sébastien BORRAS, rue du Bouleau, 34710 Lespignan, Tél. 67.37.13.20.**

Vds Joystick Quickjoy 5, Etat neuf, jamais servi : cause, erreur d'achat. Prix : 200 F avec pile + frais de port gratuit. **Philippe LACROIX, „Le petit lieu„ 74550 PERRIGNIER, Tél. 50.72.43.48.**

Vds TANDY 1000, SL2 (PC) S12 KO lecteur 3,5 + Joystick + Desmake + Basic 3.2 + MS-DOS 3.3 sous gar. jusqu'à 1991. Val. : 11 000 F. Cédé à 8 000 F. **Richard TREMOULET, 50, rue des Géraniums 31400 Toulouse. Appeler après 8 h tous les jours, Tél. 61.32.19.15.**

Spectrum 128 K + 2 Péritel + K7 + livre, le tout TBE, Prix : 1 500 F. **Isabel FORTES, 4, rue de la Varenne, 77000 MELUN, Tél. 64.37.75.21.**

Vds Spectrum Zx 128 KO + 2 avec Joystick ainsi que 15 jeux (Gryzor, Robocop, Karnov, etc.) le tout en excellent état. Pour seulement 850 F. Urgent ! **Marc LUCIANI, 107, boulevard de Cessole, 06100 Nice, Tél. 93.98.53.92.**

Incroyable ! Des Dom-pubs à des prix fous ! A partir de 10 F : dessin, démos, copieurs, jeux, etc. demandez vite mon catalogue. **Rémy LACOUR, 157, rue de PREIZE, 10000 TROYES.**

MSX 2 Sanyo PHC 28 64 KB, plus docs, plus 2 cartouches jeux (ping pong) Konami, chefs Sony, cassettes). Prix : 450 F. **Nicolas REFUVEILLE, 32, rue de Cléry, 75002 PARIS, Tél. 42.36.23.98.**

Vds orig. Run the Gauntlet, Buggy boy, Led Storm, Terrorpods, Space-sport, Regenary Galactic Invasion, Thunder Cats, Insanity, Fight, Barbarian, 600 F. **Thomas BELLIARD, 7, rue Condé, 95160 Montmorency, Tél. 39.64.24.25.**

Vds imprimante Epson LX80 1980 + chargeur auto 100 feuilles + 4 rubans neufs, le tout, livré avec emballage d'origine 1 500 F TTC. **Olivier TABLEAU, 18, allée A. Renoir, 95560 Montsoult, Tél. 34.69.95.33 après 20 h.**

Vds MSR très bon état + 25 jeux + boîte de rangements + Joystick + manuel (écran couleur) Urgent. **Pascal PARISSE, SP 69466, 00539 ARM'EES, Tél. 19.49.71.21.21.31.331.**

Vds carte EGA 800x600, 16 couleurs. Type Egamax de Prisma. Prix : 1 000 F + vds disks SP1•2, DF Haute densité, gde marque, 250 F, la boîte de 10. **Khoî Huynh-Dinh, 6, rue des Nénuphars, 78990 Elancourt, Tél. 30.50.34.26.**

MSX Hit-Bit 501 F (Sony) + Cube de Basic + nombreux jeux : Hyper-Rally, Hyper-Sports, Pyro-Man, Ultra-Chess, Minautaure, Flypath 737, etc. Prix : 1 000 F. **Jean-Pierre GRANIER, 6, résidence du Mur du Parc, 78240 Chambourcy, Tél. 39.79.16.73.**

Vds ordinateur Exeltel 218 KO + ExelBasic + Exel-Mémoire + moniteur Monosynthétiseur vocal de 190 mots intégrés. Le tout 3 000 F à débattre. **Michael THARAUD, Cabaniers 24360 Piegut-pluvier, Tél. 53.56.54.06.**

Moniteur PC CGA + carte couleur + clavier (matériel NCR) TBE, 1 500 F. **Daniel LENOIR, 7, rue des Aulnes, 93600 AULNAY-SOUS-BOIS, Tél. 43.85.64.15.**

Vds PC•AT 286 VGA avec 1 mode RAM, Disk Dur 20 MEGA, écran couleur VGA, lecteur 1,2, MEGA, souris : 1 200 F et carte EGA 256 KO : 500 F. **Manuel KOCINBUISKA, 31, rue Isidore François, 80000 Amiens, Tél. 22.44.41.05.**

Cause double emploi, vds pour PC écran couleur CGA 1 000 F à prendre sur place. Rech. pour C64 Power Cartridge. Faire offre. **Thierry MACAIGNE, 31, allée Jules Vedrines, 93390 Clichy-sous-Bois, Tél. 43.30.65.93.**

Vds pour PC 5 1•4 jeux originaux : Capitaine Blood (100) + GREAT C (200) + INDX 500 (200) + MANOIR. MORT (150) ou le total à 500 F + Mode d'emploi. **Jean-Luc DOTHEE, Chemin des Bouères, 63430 PONT-DU-CHATEAU, Tél. 73.83.14.21.**

Vds pour Tandy PC ! Procédures Graphiques en

Turbo Pascal 4 ou 5. Pour utiliser le mode 16 couleurs Tandy doc. + disk 155 F. (320-200 en 16 couleurs). **Laurent BROSSARD, 3, allée Richard WAGNER, 42000 St-Etienne, Tél. 77.74.29.73.**

Vds lecteur S 1●4 360 KO pour PC 2000, neuf + 20 disk. pour 900 F. Vds lecteur S 1●4 800 KO pour CPC 6128 + 3 disks pour 900 F. **Emmanuel BOUR, 28, avenue Erckmann Chatrian, 57800 Freyming-Merlebach, Tél. 87.04.68.68.**

Vds PC 10111 CBM 2' drives 5'1●4 + carte EGA 480 + carte Modem + nombreux logiciels Pro et jeux P : 4 500 F. **Jose DO VALLE, 18, av. Jean-Jaurès, 94220 Charentons, Tél. 43.53.11.28, après 19 H.**

Vds PC Engine + Correcteur de Coul. + Quintupleur + 3 joy : 1 300 F. Vds aussi 15 jeux : 200 F, pièce. Vds Lynx + 4 jeux Cal-Games, Blue... Gate, Af... : 2 000 F. **David BLANCHET, 7, rue Guérin, 77300 Fontainebleau, Tél. 64.22.67.93 après 18 H.**

Vds originaux sur PC, Disk 3 P 1●2 : Great Courts, Sim City, Rick Dangerous. Vds European Dream Disk 5 P 1●4. Entre 150 et 200 F. **Xavier BRAZ-ZOLOTTO, avenue du Vercors Le Gua, 38450 VIF.**

Vds Jeux PC 5 P 1●4 cause achat Atari (de 25 à 150 F le jeu). Jeux : Great Courts, Budokan, Ultimac, etc. **Xavier DESPUJOLS, 50, avenue du Port, 33740 ARES, Tél. 56.60.03.13 W.E.**

Vds Power PC et compatibles Street Sport 50 CC ER : 50 F, Action Service : 100 F et Colonel Bequest : 300 F. Tout neuf et en bon état, les 3 : 400 F. **Nicolas BOULET, 15, rue de Champradet, 63100 Clermont-Ferrand, Tél. 93.31.14.43.**

Vds Joystick pour PC et Compt Anko TBE, jamais servi, achète 150 F, vendu 120 F et vds Crazy Cars original 120 F (5' 1●4). **Alexis RANGEARD, 3, rue du Stade, 57170 Château Salins, Tél. 87.05.28.50.**

Vds jeu PC 5 1●4, Dr Dooms, Revengel, Mach3, TBE, entre 160 et 200 F. Ectromeplass, Simul foot, Italu 90, Player Manager, World Cup, Soccer 90...). **Roland HEDOUIN, 7, rue des 2 Frères, 78150 Le Chesnay, Tél. 39.55.90.27.**

Vds pour PC jeux avec emballages d'origine : Robocop (150 F) et Manoir de Mortevielle (250 F) ou 350 F les 2. **Bastien GRIFFOUL, Ecoles, 11200 St André de Roquelongue, Tél. 68.45.14.58 H.R.**

Vds nbreux jeux orig. avec leur boîte pour PC 5.25. Prix : 100 F l'un. Teenage Queen, Falcon, Compil., Force 5, Compil. Arcade, Collec. etc. **François BARBOT, 37, Hameau des Aubrèdes, 83480 Puget-sur-Argens, Tél. 94.45.29.17.**

Vds PC Comp Sanyo CGA 8Mhz, 640 KO + 2 manettes + mon coul. + nomb. orig. (Xenon 2, Nord et Sud, Populous...) Valeur : + de 10 000 F. Vendu : 4 500 F. **Ivan FAVERO, 50, rue Bobillot, 75013 PARIS. Contactez par courrier. Tél. 45.88.44.90.**

Sacrifié PCW 8256 excellent état ! ! Clavier + moniteur mono + imprimante + disques trait. de texte + Basic + Cobol + Turbo Pascal + 1 jeu... Le tout 3 000 F. **David MIRISOLA, 301, rue Delcambre, 59182 Montigny-en-Ostregent, Tél. 27.80.68.13.**

Vds (originaux) pour PC 5„ 1●4 : Bomber : 250 F + Sherman M4 : 150 F ou échange contre nouveauté ou simulateur de vol tel (Fig Combat Pilot...) **Philippe BOUVET, Basse Folie, 49220 Le lion d'Angers, Tél. 41.95.80.83.**

Vds carte accélératrice Tiny Turbo 286 pour PC, TBE, 1 600 F. **Philippe BARTON, 226, Chemin de la Madeleine, 04100 Manooque, Tél. 92.72.25.68.**

Vds originaux sur PC : Zak Mc Krak en Top secret, Gunship, 150 F, chacun ou 400 F les 3. TBE, notices fournies. **Vincent BERNAUD, 3b, avenue Georges Clemenceau, 51000 Reims, Tél. 26.05.00.52.**

Vds Tandy PC 1000 + moniteur 4 couleurs + Joystick + souris + 12 jeux + disk + system. exploitation + docu. infor. état neuf, 5 500 F. Offre exceptionnelle. **Cyrille GOYAUX, Res Eugénie Bat „C„, 6, rue Eugénie, 83400 Hyères-les-Palmiers, Tél. 94.65.99.19.**

Vds Compa IBM, PC, XT (250 %), 640 KO, disque dur, 20 MO, CGA, sans mon 2 drives, 200 disks : 4 000 F. Ech. 20 originaux Atari ST6. **Maurice THOREZ, 7, place des Tilleuls, 77176 Savigny, Tél. 64.41.06.42.**

Chercherez-vous un PC ? Vds un PC XT Turbo avec Mon. CGA et disque dur 20 M avec jeux, imprim. et Symphony + disques 6 500 F, 2 lect. 5 1●4. **Joël CORCESSIM, 59, rue de Montaigu, 78240 Chambourcy (Yvelines) Tél. 39.19.34.99.**

Vds Tandy 1000 Ex (PC) + moniteur Mono 256 KO de mémoire + 1 lecteur 5„ 1●4 + Joystick. Prix : 2 500 F. **Ludovic DEVAUX, 6, rue Raymond DUFLO, „La Clérette„ Imm. Béarn. 76150 Maromme, Tél. 35.75.68.10.**

Vds PC 1640 DD ECD EGA état neuf encore sous garantie + manette neuve + jeux originaux + utilitaires. (Valeur 15 000 F). **Frédéric CAMBON, 39 bis, rue des Aqueducs, 69005 Lyon, Tél. 78.36.01.49.**

Vds pour PC : Maya, North & South, 200M, Indy, Avent. Dark Century, Graphic Studio, Populous : 180 F chacun + Populous Senery Disk : 60 F. **Thierry VILETTE, 1, avenue de l'Etang, 78320 Le Mesnil Saint-Denis, Tél. 34.61.05.88.**

Vds PCXT Samsung DD20 MO, Lec. 5,25, Ecran NEC multisync II, VGA & carte Paradise VGA + nbx util. & jeux. Valeur 21 000 F, cédé 10 000 F ! Etat neuf. **Jean-Yves RAP, 54, av. du RAY T2A Rés. Comte de Falicon, 06100 Nice, Tél. 93.52.43.55 après 19 H.**

Vds 2 Joyst. Speed King Konix 120 F chacun + jeux (A 320 ; le maître des âmes ; Full metal planète) 150 F, chacun pour PC compatibles 3 p. 1●2. **Laurent IRIGOYEN, 5 bis, rue du Professeur Calmette, 95600 Eaubonne, Tél. 34.16.33.31.**

Vds carte son Adlib 1 600 F, nbrx jeux originaux sur PC (liste sur demande) au format 5 1●4 et 3 1●2. **Nicolas ZUMBIEHL, 10, rue du Galtz, 68000 Colmar, Tél. 89.24.91.19.**

Vds Comp. IBM, PC, Drive 5 1●4 + disque dur 10 MO + jeux + kit de tél. + divers + monit. coul. + carte CGA : sans le monit. 6500 avec 8 000 F. **Nicolas GERARD, 2, rue Salomon, 67200 Eckbolsheim, Tél. 88.78.77.60.**

Vds originaux IBM, PC. Possède Silent Service, Marche à l'Ombre, Budokan, Histoire d'Or. Pas cher ! **Cyril BEAUFRERE, 13, résidence Kessel, chemin de la citadelle, 69230 Saint-Genis Laval, Tél. 78.56.68.69.**

Vds PC 1640 simple-drive couleur EGA + souris, nbrx originaux, le tout, TBE, son prix : 7 500 F. Frais de port compris. **Alain BLONDEAU, 2, place de la République, 35300 Fougères, Tél. 99.94.27.47.**

Vds important lot de docs de jeux pour IBM, PC. **Stéphane FRADIN, Le bois Colin 85690 Notre-Dame-de-Monts.**

CONSOLES

Vds console Sega + Light Phaser + Rapid Fire + Qick Shot + 11 jeux (opération Wolf + Chase HQ + Dead Angle...) Valeur : 4 000, vendu : 2 000 F. **Divid SIMON 5, rue Marcel Klein, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.02.51.**

Vds console Sega 8 bits + Hang on : 500 F. Light Phaser + Marksam Shooting + Trap Shooting + Saphari Hunt : 200 F. Shinobi, After Burner, Double Dragon : 150 F chac. Rocky, Out Run, Black Delt, Space Harrier : 100 F chac., à débattre. **Olivier ZARDINI, route de Leognan, 33140 Cadaujac. Tél. : 56.30.73.36.**

Vds console Nintendo 500 F + K7 Link Rygar Mégamant... 200 F la K7. **Julien FAVRICHON. Tél. : 79.28.20.13 après 18 h.**

Vds console Sega + 2 joys + control strick + 8 jx. TBE + pokes. Vendu 1 500 F, v. réelle : 3 500 F. **Alexandre CALAMENT, 36, avenue de Paris, 94300 Vincennes. Tél. : 43.65.29.15.**

Vds console Nintendo plus 14 jeux. Valeur 6 600 F, vendu 4 000 F. **Yohann LUCAS, 51, rue de la Fédération, 75015 Paris. Tél. : 45.67.48.73.**

Vds Sega 8 bits + Light Phaser + 2 manettes + 14 jx. (Miracle Warrior, Golyellius Zillion 2 Alteread Beast). TBE. Valeur : 4 800 , vendu : 2 800 F. **Christophe JAFFRE, 20, rue des Ormes, 91530 Saint Maurice Montcouronne. Tél. : 64.58.95.75.**

Vds Sega 8 bits + After Burner + Hang on + 2 manettes + péritel. TBE 690 F. Ach. C64 + 1541 + péritel : 1 000 F. **Christophe MACCORIN, 16, rue du 19 mars 1962, 71420 Ciry-le-Noble. Tél. : 85.79.06.72.**

Vds Nintendo + Rob + revues + 13 jx. Valeur : 5 000 F, cédé : 3 000 F. **Kévin LE BRIGAND, 38, rue Campo-Formio, 75013 Paris. Tél. : 46.56.21.33.**

Vds pour Supergraphx Granzorft : 299 F Ghouls'n Ghosts : 399 F. Rech. Gameboy + jeux sur PC engine. **Fabrice NAULLAU, 6, allée des petits bois, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.62.33.**

Vds 28 jx. Sega, Pistolet, Lunette 3D + Joys, Speedking : 50 F. **Ismaël GOUMIDI, 3, rue du tiers Pot, 95140 Garges-les-Gonesse. Tél. : 39.93.24.43.**

Vds cartouches Nintendo 200 F pièce. Livres : trucs-astuces (80 F). Livre du GFA (+ Disq) : 120 F (pour Amiga).

PETITES ANNONCES

Jean-Paul DELBRAYELLE, 6, rue des Pleïdes, 78130 Les Mureaux. Tél. : 30.99.62.78.

Vds Néo Géo avec 2 jx. + Memory Cards : valeur 8 500 F, vendu 5 200 F. **Hervé HADMAR. Tél. : 42.01.56.07.**

Vds Sega excellent état garantie 5 mois + 6 jeux (R-Type, Opération Wolf, Rampage, etc.) + man. Speedking. Valeur : 2 800 F, cédé à 1 600 F. **Alexandre LAUNAY, chemin des Rossignols Le Pianmédoc, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.95.22.59.**

Vds cartouche Sega After Burner Exc. état. A saisir pour 250 F, acheté : 299 F. **Cyril THIERRY, lot n° 5 Le Bourg Coulgens, 16560 Tourriers. Tél. : 45.63.92.22 de 18 h à 20 h.**

Affaires ? Vds jeux Sega 8 bits (Wonderboy 3, R-Type, Galaxy Force, Vigilante, Kenseiden) : 180 F pièce et Operation Wolf 230 F. **Laurent CORNIQUEL, 9, rue de la Chataigneraie, 44880 Sautron. Tél. : 40.63.75.31.**

Vds Nintendo + Robot + Pistolet + 5 jeux (Duck Hunt, Gyronite, Super Mario, Bros) + NES Advantage. Prix : 1 200 F. **Thierry BOUYGUES, 4, rue César Franck, 78100 Saint Germain-en-Laye. Tél. : 30.61.18.79 après 19 h 30.**

Vds Sega 8 bits + Speedking Konix + Pistolet è Lunettes avec adap. + 4 jeux (Tendy Boy, Missile Defense, B-Raid, Thblade) 1 an. Prix : 1 500 F. **Gia-Bang TAN, Bellevue n° F, route de Grenoble, 38420 Domene. Tél. : 76.77.43.15.**

Vds 2 jx Nintendo, Simons Quest et Dragonball, valeur réelle : 750 F, vendu : 550 F. TBE. Cadeau au 1er acheteur. Possibilité vente séparée. **Arnaud FOUQUET, lieu dit « Chinanouéou », 40090 Uchacq et Parentis. Tél. : 58.06.13.81.**

Vds NEC PC Engine Coregrafx, toute neuve, encore dans emballage, avec 1 j. : 990 F. **Dominique BRUNSON, 11, allée des Bourgognes, 60500 Chantilly. Tél. : 44.28.10.28 pendant la journée.**

Vds Console Sega + 20 jx. (Shinobi, etc.) + 2 Joys + 2 Control Stick + Lunette 3D + Pistolet, le tout en TBE dans emb. orig. Val. : 8 400 F, cédé à 2 500 F. **Rémi FOURNAUD, 199, boulevard Davout appt n°2052, 75020 Paris. Tél. : 43.63.95.42.**

Vds pour console Nintendo K7 Kung Fu : 200 F + 4 revues club Nintendo. **Christophe BECKER, 36, rue Principale quartier Dourd'hal, 57500 Saint-Avold. Tél. : 87.92.70.83.**

Vds Sega 8 bits + 20 jx. (double dragon, etc.) + pistolet + lunette 3D + 3 joys (2 Paddle, SG Commander) TBE. Valeur : 7 600 F, vendu : 3 500 F. **Julien TESLER, 23, quai d'Anjou, 75004 Paris. Tél. : 46.33.01.77.**

Vds cons. CBS + jx. + pour Nintendo : éch. Aussi ach. jx USA ne fonctionnant pas en France. **Olivier FAU, 25, boulevard Guist'Hau, 44000 Nantes. Tél. : 40.48.45.76 après 19 h.**

Vds console Sega 8 bits avec Joy. + 2 manettes + 7 jx. (wonderboy 3, Phantasy Star, Rastan, Psyko, Fox, etc.). (Valeur : 3 290 F), vendu : 1 200 F. **Cyril LAMY, 24, rue de la République, 93700 Drancy. Tél. : 48.31.98.31.**

Vds cons. Nintendo + 3 manettes + 4 jx. (Tiger-Heli, Castlevania...) + revues. Prix neuf : 2 000 F, vendu : 990 F. TBE. **Jérôme PETIT, 17, rue de la Chalosse, 64000 PAU. Tél. : 59.62.69.72.**

Vds 386 SX VGA Coll DD 40 Mo RAM 2 Mo, lect. 1, 2 + 1, 44 + log. : 13 000 F. Log. Flight Simulaton. V. : 300 F **Philippe BAUDOUIN, 18 bis, rue Denis Lavogade, 94360 Bry/Marne. Tél. : 48.81.08.88.**

Vds console Nintendo + Robot + 3 manettes (dont une turbo) + nbx jx. (Dunch-Out, Gyromite, Radracer). Prix : 3 200 F à déb. **Benjamin BERTON, 23, rue H. de Balzac, 95470 Fosses. Tél. : 34.72.59.83.**

Vds console Nintendo TBE + 2 manettes avec 7 jx. (Metal Fighter, Rygar, Xevious, Castlevania, Rad Racer, Metroid, Maries Bros + 4 revues : 1 800 F. **Julien LOLLIEROU, 8, traversé de la Ferme Neuve lotissement le Grand Vallat, 13960 Sausset-les-Ans. Tél. : 42.45.08.78.**

Jx. Nintendo : SNB : 150 F , Punchout 180 F , Castlevania : 190 F, Metroï : 190 F, Airwolf : 180 F, Volley : 150 F ou 1 000 F le tout. **Christophe CAREL, chemin Beauchet, 78490 Galluis. Tél. : 34.86.98.99.**

Vds jx. pour Nintendo : Sectionz, Gradius, Ice-Hokey, Mega-Man, Zelda, Punch-Out, Robo-Warior : 200 F l'un. NES Advantage : 250 F. **Christophe OLLIVIER, 17, rue des Rocher, 91540 Ormoy. Tél. : 64.57.22.63.**

Vds K7 Nintendo, Super Mario, Bros 2 : 300 F TBE ou éch. contre Dragon Ball, RC Pro Am, Track And Field 2 ou Gooniss 2. **Michel PERQUIA, villa la Rosseraie, route de Romagnat, 63110 Beaumont. Tél. : 73.27.04.99.**

Vds Nintendo 8 bits + 6 jx. (Double Dribble, Cobra..., Zelda 1, Punch-Out, Bros 1, Castlevania), le tout : 1 150 F. Prix à déb. **Roy KABLA, 7, avenue Niel, 75017 Paris. Tél. : 40.55.04.60.**

Vds consoles Sega + Pistolet + Lunettes 3D + 20 jx. (Y's Spellcaster, etc.), le tout TBE. Vendu : 2 800 F (si achat de tout le lot ristourne de 10 %). **Stéphane CAVALLO, 3, bd Maréchal Foch, 95210 Saint Gratien. Tél. : 34.17.11.49.**

Vds Sega 8 + Speedking + Pstchofox 750 F. Vds 8 jx. 150 F chacun + Y's & Phantazy Star 200 F chacun. Le tout : 2 200 F à déb. **Vincent DELABOUDINIERE, 7, rue Jean-Jacques Rousseau, 44000 Nantes. Tél. : 40.20.05.57.**

Vds, éch. ou ach. jx. sur console Sega 8 bits. **Tony TRAV, 11, rue Lauzin, 75019 Paris. Tél. : 42.02.43.56.**

Vds Sega + Light Phaser + 2 manettes + 2-3 jx. (R-Type, Double Dragon, Wonderboy 2 et 3, Dynamite Dux...) valeur : 7 000 F, vendu : 2 200 F. **Ledric BURGUIERE, 187, rue de Paris, 76600 Le Havre. Tél. : 35.42.40.44.**

Vds 4 jx. Nintendo + Zapper 650 F. Vds PC Engine + 4 jx (Cyber Cross, Pallano, Wonderboy 2, Fantazy Zone) : 1 800 F. **Benoît RENAULT, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.17.18.**

Vds console Nintendo + 2 manettes + 5 jx. (Mario Bros 1, Zelda 2, Ghost'n Goblins, Runsh'n Attack, Metal Gear) : 1 700 F. **Yann PLESSIS, 5, rue du Manoir, 78630 Orgeval. Tél. : 39.75.39.82.**

Vds console Entertainment System Nintendo + joypadst + 4 jx (Super Mario Bross + Rush'n Attack + 6 Radius + Top Bun, le tout TBE (ss garantie : 1 500 F). **Jean-François BODET, 1, rue Gouillard, 80500 Montdidier. Tél. : 22.78.18.74.**

Vds console Sega 8 bits + manette (Afire) + 9 jx : Goldenaxe, Blackbelt, YS, Rampage, etc.). Valeur : 3 200 F, vendus : 1 500 F. **Zacharie GUIGUEN, 68, avenue de la Résistance, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.72.34.**

Vds consoles Sega + Light Phaser avec ses 3 jx + chase HQ + Rocky + Black Belt + Rastan : 2 000 F. **Sylvain DUCLOS, 49, rue Hemet, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.60.35.**

Vds console Sega + 3 manettes + Light Phaser + Lunette 3D + 14 jx (chase HQ, RC Grand Prix Pshyco Fox). Valeur : 6 000 F, vendu : 4 000 F. **Cédric LEONARD, 50, avenue Thiers, 93340 Drancy. Tél. : 43.01.98.20.**

Vds console Sega + Light Phaser + 6 jx Psycho Fox + D Dux + Wonder Boy + Clouol Master + Scramble Spirit + T. Soldiens. Console achetée en déc. : 1 500 F. **Yves STECANELLA, pav. 300 Aéroport du Bourget, 93350 le Bourget. Tél. : 48.62.52.50.**

Vds console NEC PC Engine + 5 jx + joy. XE1 Pro + 1 joypad : 1 800 F encore ss garantie. **Tou TONG, 92, rue Gabriel Péri, 92120 Montrouge. Tél. : 47.46.87.46.**

Vds Sega Master System neuf (août 90) + Hang On : servi 4 fois cause achat 520 ST : 500 F. **Marian MIGAYROU, 10, rue Joseph Delteil, 34130 Valergues. Tél. : 67.86.35.42.**

Vds console Nintendo TBE + 17 jx : 3 000 F, vendus á 1 100 F. **Franck DEGRYSE, 880, rue Denfert, 59690 Vieux-Condè. Tél. : 27.25.11.29 après 6 h.**

Vds Saga 16 bits Mègadrive (garant. 7 mois) + 5 jx + 1 manette : 3 450 F. **Harry SAME, 57, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : 45.85.98.27 (après 18 h).**

Vds pour Sega 3 jx : Basketball et Spellcaster 200 F pièce + Carte My Heros 100 F ou 450 F les 3. Achète DDI et Monit coul. pt prix. **Christian BAILLY, 22, rue Alphonse Karr, 75019 Paris. Tél. : 40.38.11.29 le soir de 19 h à 20 h.**

Vds console Nintendo + 10 jx : Super Mario Bros 1 et 2, Castlevania 1 et 2, Zelda 2, Metal Gear... Val. réelle : 4 000 F, vendu : 1 900 F. **Olivier DOMBROWSKI, avenue du Train de Loos bat. C, 59120 Loos. Tél. : 20.07.82.79.**

Vds console Sega TBE + Speed King + Control Stick + Light Phaser + 13 jx (Spellcaster, etc.). Valeur réelle : 4 200 F, vendu : 1 900 F. **Benoît MARY, 118, avenue de Paris, 7800 Versailles. Tél. : 30.21.22.00.**

Vds console Nintendo + NES Advantage + revues + 10 K7 TBE (S MBJ Zelda, Goonies II, etc.). Valeur neuve : 4 400 F, vendu : 2 200 F. **Antoine MORINEAU, 31, rue des Ardennes, 75019 Paris. Tél. : 42.08.32.52.**

Vds ou éch. jx sur Megadrive (dj Boy, III) et nbx jx sur 8 bits (Zillion II, Kung FU, Kid, Spy. Vds Spy, Great Basket ball). **Aurélien LEMAIRE, 25, rue de le Tournade, 95220 Herblay. Tél. : 39.97.32.55.**

Super Occase Sega 8 bits + 3 jx 500 F ou vds jx séparés à 150-200 F (Time Soldier, Goldaxe, en tout 10). **Mikael CLEMENT, 6, rue Alexoponlos Ecole Frédéric Gailladet, 95130 Pessis Boulhard dans les environt. Tél. : 34.14.06.94.**

Vds console Nintendo mars 90 avec 3 jx, Super Mario Bross 2, Rygar, Goonies 2, le tout : 1 100 F. **Alain PERRAULT, 7, avenue Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél.: 78.88.04.58.**

Vds Sega Megadrive + 5 jx compat. Japon et Fra, acheté 12/89. Prix : 3 000 F. **Arthur CATHEULDEL, 10, rue Saint-Pierre, 92200 Neuilly/Seine. Tél. : 46.24.08.04.**

Vds console Lynx Atari + 6 jx. Prix : 1 500 F ou échangés contre jx 1 j. SNK Neo Geo. **De Jésus MANUEL, 93, rue Jeanne d'Arc, 75013 Paris. Tél. : 45.86.47.36.**

Vds sur NEC : Tiger Heli, Vigilante, Son Son 2, Tiger Road, Gunhed, sur Megadrive : Mystic Defender, Gouls'n Ghost, Super Shinobi. **Vicent LHEUR, 19 bis, av. Aristride Briand, 93360 Neueilly-Plaissance. Tél. : 43.00.40.71.**

Vds 5 jx pour Nintendo Track Field II, Simons Quest, Rygar, Alpha Mission, Metroï. **Jérôme DANIL, 38, rue de Beaulieu, 25350 Mandeure. Tél. : 81.37.23.03.**

Vds jx Sega (14) de 150 à 200 F (Double Dragon, Shinobi, Tennis Ace, Rastan, After Burner, Y's, Wonderboy 2, Alien Syndrome, Space Harrier...). **Stéphane GRUNY, résidence les Tilleuls bat. C, 91240 St Michel-sur-Orge. Tél. : 64.49.04.91.**

Vds NEC 2 + 2 News + R-Type + TV 55 cm Thomson Ntsc + Livre + joy + garantie 1 an + bureau super + livres. TV : 4 500 F, NEC 2 : 3 100 F. **Sylvain GALLET, 16, avenue Jean Lebras, 93140 Bondy. Tél. : 48.02.06.98.**

Vds joy infra-rouge Freedom Stick pour Nintendo : 300 F, Robot Rob : 250 F, K7 Tiger-Heli, Topgun, Ghost'n Goblins : 150 F, Donkey Kong H. AL : 100 F. **Didier PIENNE, rue du Jardin de l'Arc bat. Aurélia 2 appt. 31, 59110 La Madeleine. Tél. : 20.55.10.12.**

Vds Nintendo + 2 jeux à choisir, Entrepro Wrestling, Punch out, Ice Climber, Ice Hochey + 2 manettes + Super Mario Bros 1 : 600 F. **Brice BORNET, 12, square Saint Florentin, 78150 Le Chesnay. Tél. : 39.55.76.81.**

Vds jx Nintendo Kung Fu, Rad Racer, Top Gun, Wrestlemania, Super Mario Bros : 750 F le lot non séparable TBE, peu servi. **Jean-François DOARE, 15, av. du Beluedere, 93310 Le Pré Saint Gervais. Tél. : 48.97.22.71.**

Vds console Nintendo + 3 cassettes TBE Kung Fu, Zeld II, Super Mario Bros I : 1 000 F + revues et éch. console Sega autour de 600 F avec 2 jx. **Sébastien TERRANA, chemin de Remoulins, 30210 Sernhac. Tél. : 66.37.19.39.**

Vds console Lynx (juillet) + California games + Gates of Zendocon + Blue Lightning : 1 500 F, Ch. contact sur Neo Geo. **Jean SIERRA. Tél. : 45.76.51.70.**

Vds console Atari Lynx + California Games + Gates of Zendocon (état neuf) : 1 200 F. **Arnaud LABREGERE, 31, rue d'Antony, 87000 Limoges. Tél. : 55.77.54.80.**

Vds console CBS, Super Etat + Roller Controller + Extansion K7 Atari + 2 manettes + 11 jx + notice. Valeur : 7 600 F, vendu : 3 490 F. **Pascal VENTAX, 96, bd de Charonne, 75020 Paris. Tél. : 43.48.18.73.**

Vds console Nintendo de Luxe (pistolet + robot) + 11 jx : 3 500 F le tout. **Fabrice TOULOUSE, rue Deubuyser les Moères, 59122 Hondschoote. Tél. : 28.26.40.85 après 19 h.**

Vds console NEC avec F1 triple Battle Gunhed, Aletered Best Dragon, Spirit Adrien sauve le monde + deux Josticks : 2 500 F ss garantie. **Philippe Viey 1, bd de Belleville. Faire offre au répondeur. Tél. : 48.05.67.48.**

Vds jx NEC à 200 F : Space Harrier, Dragon Spirit, Mr Heli, Wonderboy 2, Shinobi, Bloodia, Gunhed, Ciber Cross. **Jérôme LUX, hameau de Beliniot, 76360 Bouville. Tél. : 35.91.55.47.**

Vds NEC PC Engine I + 7 jx (PC Kid, Gunhed, R-Type, Vigilente, Galaga, Dragon Spirit, Ninja Spirit) : 2 500 F. **Antoine CHANAUX, 3, allée du Belvedère, 74940 Annecy-le-Vieux. Tél. : 50.27.71.97.**

Vds Explora II 150 F, 7 Gates of Jambala 100 F, Rick Damg. 150 F, Dragons of Flame 150 F, Castle Warrior 90 F, etc. 8 jeux Sega : 300 F. **Pierre Alexandre CHOURAQUI, 1, rue du Port Navalo, 44640 Le Pellerin. Tél. : 40.32.91.44.**

Vds console Nintendo + NES Advantage + 10 jx (Double Dribble Rygar, etc.). Prix : 2 200 . Urgent cause achat ST. **David SAINVET, 10, allée de Fontainebleau, 75019 Paris. Tél. : 42.41.48.88.**

Vds console portable Atari Lynx + transformateur + piles + câble Vid Lynx + 4 jx. Val. réelle : 2 400 F, le tout : 1 800 F. **Jean-Michel BONAVERA, 10, av. de Fabron, 06200 Nice. Tél. : 93.44.08.38 après 18 h.**

Vds console Nintendo + 10 jx (Mario 2, Zelda, Robowarrior, etc.) + catalogue et revues + péritel et 2 joy. Valeur : 4 000 F, vendu : 1 500 F. **Arnaud DALAISE, avenue du Zoo, Le Magellan, 06700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.07.51.88.**

Vds console Atari Lynx portative neuve + facture + 3 jx Electrocop Blue Lightning + Gate of Zedecon console complète. **Julien VICQ. Tél. : 48.52.42.64.**

Vds console Sega 8 bits + 13 jx + Phaser + Joypad + 2 control Pad + prise péritel. En cadeau revues Sega + Reliure. Urgent TBE. **Sébastien LE-TALBODEC, 5, rue de Bourgogne, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 45.73.05.59.**

Vds Lynkx + cal. Games + comlynx (juil. 90) : 1 300 F. Vds jx NEC (Ninoa Warrior, Dragon Spirit) : 350 F pièce. **Jean-Philippe DUPUICH, 9, rue Félix de Pardieu, 02100 Saint Quentin. Tél. : 23.08.95.04.**

Vds K7 de jx Nintendo : 200 F chac. TBE. Urgent. **Mathieu HACQUIN, 11, rue Courbe Pièce Vignot, 55200 Commercx. Tél. : 29.91.00.67.**

Vds console Atari Lynx (août 90) + conlinx + bloc d'alimentation + California Games + Blue Lightning. Valeur : 1 780 F, vendu : 1 450 F. **Sébastien LECOEUVRE, 70, rue Gambetta, 59490 Sohain. Tél. : 27.86.15.14.**

Vds console Nintendo TBE + NES Advantage + Zapper + Family Fun Fitness + Adapt. japonais + revues + 2 manettes + 20 jx bas prix. **Laurent HARO, 21, l'Orangerie, 42580 l'Etrat. Tél. : 77.93.65.31.**

Vds console Sega TBE + 6 jx (Tennis Aces Space Harrier, etc.) + 2 manettes + boîte de rangement, le tout 1 200 F (Paris si possible). **Frédéric LEBHAR. Tél. : 42.06.90.01.**

Vds console Mattel + 22 jx : 2 500 F (prix à déb.) possibilité de vente à l'unité. + vds jx Nintendo Slalon et Foot. **Olivier CASFINGER. Tél. : 42.67.83.49.**

Vds Nintendo + 2 manettes + Speed Joy. + Zelda 2 + Double Drible + Mbros + Nathrider + Punch out + revues trucs astuces. Valeur réelle : 2 500 F, vendu : 1 200 F. **Pascal JACQUES, 6, rue Général de Gaulle, 77 Ferrières. Tél. : 47.77.74.10 (le lundi matin de 10 h à 12 h).**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 14 jx, le tout vendu : 2 800 F. **Gilles LUCCHINI, hôtel de la poste, 20116 Aullene. Tél. : 95.78.61.21.**

Vds console Nintendo 2 manettes, 2 jx : Zelda Mario Bross 1 et 2 castel Vania, etc. vendu 2 000 F. Prix réel : 3 500 F. **Martin PRUNIERES, 2, rue des Commissions, 95270 Chaumontel. Tél. : (1) 34.71.09.19.**

Vds Nintendo 8 bits acheté août 90 : 450 F + jx Zelda II : 240 F + Fester's Quest : 200 F + Ghost'n Goblins : 150 F. **Julien LERRATO, 15, rue des Econjeaux, 93800 Epinay. Tél. : 48.27.47.95 vers 18 h.**

Vds sur console NEc : Mr. Heli, Space Invaders, Side Arms, Cyber Core, Tiger Heli, R-Type, Legendary Axe, Super Star Soldier, 230 F l'unité. **Jean-Jacques HUBERT, 2, square Ballin, 92350 Plessis Robinson. Tél. : 46.30.32.84.**

Vds console Sega + 2 jx 350 F. Vds console NEC + 10 jx + adaptateur joy. Sega + adaptateur 5 joueurs + joy. : 2 500 F. **Patrick ANDRE, 8, place Ste Geneviève, 77760 La Chapelle la Reine. Tél. : 64.24.34.43.**

Vds console Supergrafx + Grandzort + Ninja Spirit. Prise péritel cause étude, achetée : 2 880 F, vendue : 2 400 F. Date d'achat : le 28/8/90. TBE. **Olivier PENIN, 40, rue Germain Delebecque, 62800 Lievin (Pas-de-Calais). Tél. : 21.44.67.47.**

Vds Sega 8 bits + 4 manettes + 13 jx (Pro Foot, Wonder III, R-Type...). Valeur : 5 000 F, le tout : 2 800 F. **David MALLET, 12, rue du Chabry, 63360 Saint Beauzire. Tél. : 73.33.90.75.**

Vds Nintendo + 6 jx prix : 1 600 F, valeur : 2 500 F. Région lyonaise. **Sébastien. Tél. : 78.31.90.31 après 18 h.**

Vds nbx jx pour Nintendo état neuf entre 200 et 250 F pièce. **Antonio BONO, 350, avenue de Reklinghausen, 59500 Douai. Tél. : 27.96.31.20.**

Vds console Nintendo + NES Max + 2 manettes + 13 jx (News) : Zelda II, Mario 2, Castelvania 2, Solomon Key... 3 000 F. Demandez **Jean-Pierre DE BASTO, chemin des rondes av. F. Auberger, 03700 Bellerive-sur-Allier. Tél. : 70.32.24.62.**

Vds console Sega BE + 10 jx (Y's R-type, Woderboy 2, 3...). Prix : 2 000 F, valeur réelle : 3 800 F. **Alexis ADEIBER, 42, rue Georges Villette, 77250 Ecuelles. Tél. : 60.70.36.50.**

Vds nbx jx sur Sega : Double Dragon, Dynamite Dux-Rastan, Keinseiden et autres jx. Prix intéressant ! **Manuel GIL, 5, rue Nicolas Appert, 75011 Paris. Tél. : 43.38.99.08.**

Vds console NEC PC Engine + manette + 4 jx (Super Volleyball, Triple Battle F1, Super Wonderboy, Vigilante), le tout : 2 000 F. **Frédéric GONTIER, 1130, chemin du Mas de Campe, 13160 Chateaurenard. Tél. : 90.94.24.38.**

Vds Sega + 5 jx + PIS + Rap. Fire + 2 manettes. Etat neuf, acheté 2 800 F, cédé : 1 400 F. Jx (Roky, Alex Kidd 3...). **Laurent BELLANDI LAVRENT, boulevard André Malraux La Plombière bt les Genets, 13380 Plan de Cuques. Tél. : 91.07.01.99.**

Vds ou éch. jx Sega 8 bits Ghostburster Zaxxon 3D, Action Fighter Phantasy Zone, etc. Ch. wonderboy 2, 3 et Hits. Prix : 50-150 F. **Frédéric . Tél. : 68.65.02.80.**

Vds console NEc : 1 500 F avec 2 jx : Gunhed et Honney in the Sky, le tout acheté mars 90. **Olivier GUIGUET, 17, place St Germain des Longs Prés, 92100 Boulog ne-Billancourt. Tél. : 46.08.05.06.**

Vds 5 jeux pour console NEC PC Engine (Shinobi, Blodia, Ninja Spirit, Rockon, Image Fight), le tout : 1 200 F. **Jean-François BOYER, 7, allée des Boutons d'Or, 94000 Créteil. Tél. : 42.07.52.21.**

Vds Sega Master System + 12 jx (Rastan, Battle out Run). Valeur : 4 300 F, vendu : 2 000 F. TBE. **Guillaume SEGUR, combreroussie Pioch de Gaï, 81100 Castres. Tél. : 63.35.52.31.**

Vds console Atari 2600 + 2 jx + 2 joy : 350 F à déb.

Sylvia OLEK, 10, square Anjou, 95100 Argenteuil Paris. Tél. : 39.82.06.21.

Vds ou éch. jx Sega. Ach. aussi. **Frédéric DIDIO, 4, place Léon Guillemin, 62120 Aise-sur-la-Lys. Tél. : 21.39.41.75.**

Vds Gunhed, Bloody Woolf sur NEC : 250 F chaque. Vds FM Melody Maker sur ST : 600 F. **Jean-Michel FIERE, la Rouvière, 83, bd du Redon bt E6, 13009 Marseille. Tél. : 91.41.47.52.**

Vds console Nintendo + 7 jx (Solomon's Key, Metal Gear, etc.). Valeur : 4 000 F, vendue : 1 500 F. **Jean-Baptiste BEAUCHAMP, 4, place aux Herbes, 30700 Uzes. Tél. : 66.22.25.76.**

Vds NEC PC Engine 60 Hertz + 1 jeu : 1 000 F + vds Methode Linguaphone Anglais pour apprendre facilement 1 600 F ou les 2 contre Supergrafx. **Arnaud Phanor, résidence les Fougères, bt C2, 77210 Avon. Tél. : 60.72.13.47.**

Urg. Vds jeu Sega : entre 150 et 180 F ; ach. cons. Sgx NEC 50 Hrz + jeu : 2 500 F ou 60 Hrz VPx. **Geoffrey GUIOT, 3, rue du 8 mai 1945, 59111 Lieu St Amand. Tél. : 27.35.81.81.**

Vds Nintendo + Tennis + Zelda + 5 Mario 2 + Rush's Attack + Top-Gun + Castlevania + man. Ni 5 + 5 Mario, le tout : 3 400 F. V : 500. **Vinh FRAN DINH, 17, rue du Pré Nattier, 27140 Gisors. Tél. : 32.27.35.38.**

Vds console Sega bon état, 500 jx (Rambo 3, Golden Axe, Rastan...) de 100 à 250 F, pistolet 150 F. Console + pistolet + 12 jx : 3 000 F. **Stéphane LAPEYRE, villa Arantza Aïnhoa, 64250 Cambo-les-Bains. Tél. : 59.29.84.18.**

Vds console Sega avec pistolet + 1 j et 12 autres jx : R-Type, Altered Beast, Quartet, Golvellius, etc. pour seulement 2 100 F. **Jérôme PEZET, 9, square Georges de la Tour, 77, avenue Carnot Saint-Max. Tél. : 83.21.95.39.**

Vds console Nintendo + robot + pistolet + NES Advantage + 19 jx. Valeur : 7 710 F, vendu : 3 500 F ou jeu vendu entre 150 et 200 F. **Edouard BOYER, 12, passage Landrieu, 75007 Paris. Tél. : 47.05.01.13.**

Vds NEC Super Graphx (60 Hz) + 5 jx + console Lynx + California Games + Blue Lightning + Gates of. Prix : 1 300 F, NEC : 2 900 F. **Pascal PAMBRUN, 6, rue St Denis, 95110 Sannois. Tél. : 34.11.39.57.**

Vds PC Engine + Booster + Gunhed : 1 600 F (60 Hz), jx : 190 F. Vds Tatsujin MD : 170 F. Vds jx d'aventures (520-104 STF) :0 F, le tout en TBE. **Laurent JUANOLE, 76, rue Menard, 30000 Nîmes. Tél. : 66.76.17.57 après 19 h.**

Vds console Sega TJS sous garantie + jx : Altered Beast, Out Run, Chasse HQ, Tennis Ace, After Burner, Dynamite Dux, Commando, tout : 1 500 F. **Franck POIDVIN, 11, rue Rousselet, 75007 Paris. Tél. : 45.67.34.86.**

Vds Nintendo tout complet + 9 jx (Megaman, Super Mario 1, Zelda 1, etc.) + journaux du club TBE : 2 000 F. **Clément SELLIN, 17, rue André Karman, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.15.59.**

Vds Nint. + Link + Mario 1, 2 + Kid Ica + Kunk Fu + Popeye + trucs + astuce + code : 1 800 F min. Poss. de ventes sépar. Val. totale : 3 500 F. **Mathieu BOURGUIGNON, 3, rue Pierre Mendes France, 54260 Longuyon. Tél. : 82.39.40.81.**

Vds NEC + 3 jeux (Shinobi, Triple Battle F1, Wonderboy 2). 1 490 F à déb. le tout état neuf. Urgent 1 joy + 1 doubleur pour NEC : 150 F. **Damien GALLOT, 10, rue Marcel Pagnol, 06100 Nice. Tél. : 93.51.84.09.**

Vds Nintendo + 2 Joysticks + 9 cartouches de jeux : Kung Fu + Super Mario Bros + Super Mario Bros 2, etc. **Jérémie DUCROT, 6, impasse des Aygues Brunes, 84110 Vaison la Romaine. Tél. : 90.36.00.70.**

Vds Sega 8 bits (ss garantie) + Phaser + Lunettes 3D + Control Stick + Rapid Fire + 9 Hits + notices. TBE. Valeur : 4 400 F, vendu : 2 500 F. **Mathieu DORESSE, 182, avenue Jean Lolive 93500 Pantin. Tél. : 48.44.49.19.**

Vds Sega + 2 joypads + 2 jx + Light Phaser, servi 4 mois. Valeur : 1 300 F, cédée : 700 F Nancy. **Alexandre FLAMENT, 7, rue de Toul, 54170 Germiny. Tél. : 83.52.78.03.**

Nintendo : vds jx prix déments 50 %, Zelda I, Metroï, Super Mario 2, Simon's Quest, Rush'n Attack, Pistolet + jx, Robot + jx. **David FAVRIO, Moulin-Neuf, 17800 Pons. Tél. : 46.91.20.13 (H. R.).**

Vds cartouche Nintendo Rush'n Attack. **Nicolas GILLE, 25, rue Paul Langevin, 76140 Petit-Quevilly. Tél. : 35.62.32.12.**

Vds cons. Nintendo + robot et pist. Valeur : 4 990 F, prix : 3 000 F + 13 jx. **Yann CREIGNOU, 45, rue du Foix La Commenderie, 41000 Blois. Tél. : 54.78.63.43.**

Vds Nintendo de base + 3 joys + 7 jx. Valeur : 3 700.

Vds, cédé à 1 800 F. Etat neuf. **Stéphane KERLEAU, 9 ter, avenue Guynemer, 95500 Le Thillay. Tél. : 39.88.40.17.**

Vds Dragon Ball pour Nientendo 200 F. **Marc ATALLAH, 24, avenue Condorcet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.91.56.**

Vds Nientendo, vds 10 K7 de 150 à 250 F datant de 2 à 12 mois : Dragon Ball Rcprom Kung Fu, Wreslemania, Ikariwarior, Top Gun... **Julien MAILLARD, Essert, 89270 Vermenton. Tél. : 86.81.51.60 après 7 h.**

Vds pour Sega 16 bits : Tatsujin, Air Driver, Osmatujin, Golden Axe : 239 F chacun ou le tout : 890 F. **Khampol VICHIDVONGSA, 16, av. Edouard Herriot, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.16.95.**

Vds sur Marseille Nintendo de Luxe + 14 jx + magazines. Valeur : 6 850 F, cédé : 3 000 F à déb. (ensemble ou séparément). **André WOLF, 21, rue Ranque, 13001 Marseille. Tél. : 81.62.04.30.**

Vds jx vidéo Nintendo en TBE : Super Mario Bros, Castlevania, Gun-Smoke : 150 F pièce, pistolet + Gumshoe : 250 F. **Frank DUQUESNE, 159, rue d'Artois, 62300 Lens.**

Vds jx Sega 8 bits Quartet, Time Soliders, Altered Beast, Penguin Land, Fantasy Zone 2, Basket Ball Nightmare : 200 F chaque. **David MENAGER, 9 bis, rue des Roses, 91380 Chily-Mazarin. Tél. : 69.09.72.59.**

Vds nbx jx Sega à 100 F, pistolet + jeux 150 F, Amiga (Roadwers Scrabble Luxe) ach. pour C64 utilit. origin. FS II + vds compil CPC cas. à 60 F et 2 pour 100 F et 2 Warga. DK. **Cyrille. Tél. : 34.17.95.45.**

Vds ou éch. pour Nientendo SMB1 et IK. Warrior (200 F les 2) ou éch. contre un autre jx (Rygar, Contra, ou un de tous les nouveaux jx). **Julien IAFRATE, 15, rue Victor Hugo, 69320 Feyzin. Tél. : 78.67.34.43.**

Vds pour Nintendo 8 bits : Rad Racer, Soccer, Rush'n Attack, Urban Champion + Adaptateur de cartouche japonaise le jeu : 200 F, l'adaptateur : 300 F. **Sylvain BISCHOFF, 124, bd John Kennedy, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : 64.96.68.30.**

Vds jx sur la console Sega Kung Fu Kid. Valeur : 310 F, cédé à 200 F, tout neuf. **Hocine BLAHA, 2, rue des Roitelets, 44980, Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.94.80.**

Vds jx NEC PC Engine entre 250 et 400 F. **Roland LACOUTURE, 16, rue Victor Hugo, 94220 Charenton. Tél. : 43.76.20.77.**

Vds jx NEC PC Engine 250 F pièce + PC Engine + 45 jx : 1 500 F. Titres (PC Kid, Cyber-Cross, Shinobi, Ninjawarriors, etc., possible éch. contre 16 bits. **Lucien HOUESSOU, rue Molière résidence Ravel bt C2, 59430 St Pol-sur-Mer. Tél. : 28.60.83.77.**

Lynx vds Gauntlet 3, Gates of Z, Chip JS C. TBE (boîte + notice) : 170 F pièce ou 460 F les 3 conatcts sur Lyon et banlieues seulement. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue Antoine Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds jx Sega : P. Wars 3D, T. Soldiers, Phaser + 3 jx, Rambo 3, T. Ace, A. Beast, W. Boy 2 : 195 F l'un. **Olivier TETV, 26, rue de Sèvres, 91540 Mennec.**

Vds jx Nintendo la K7 : 250 F. Frais de port compris. **Alain Blondeau, 2, place de la République, 35300 Fougères. Tél. : 99.94.27.47.**

Vds jx Sega (Golden Axe, Wonder Boy 3, Chase HQ, RC Grand Prix, Rambo 3, Basket Night, etc.). Poss. tous jx de rôles, prix : 200 à 250 F ; jx de rôle : 200 à 290 F. **Sébastien BROSSERON, 8, rue Baptiste Marcet, 91290 Arpajon. Tél. : 64.90.97.88.**

PETITES ANNONCES

Vds jx Sega, 15 jx Wonder Boy, Alexk DD : 150 F. **Olivier RAPOPORT, 107, avenue du Gal Michel Bizot, 75012 Paris. Tél. : 43.43.59.91.**

Vds cartouches de jx Vectex : 150 F port compris. Seulement 5 titres disponibles. **Laurent MALLET, 16, rue des Capucines, 95310 St-Ouen-l'Aumône. Tél. : 34.64.68.69.**

Vds cartouche Life Force pour console Nintendo. **Jérémy BOUILLER, 75, rue Mandron, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.01.16 (après 19 h).**

Vds jx sur la console Sega Kung Fu Kid. Valeur : 310 F, cédé à 200 F, tout neuf. **Hocine BLAHA, 2, rue des Roitelets, 44980 Sainte-Luce-sur-Loire. Tél. : 40.25.94.80.**

Vds jx NEC : Bloody Wolf , Sonson 2, Legendery Axe, Tiger Road : 200 F pièce ou PC Engine + ses 4 jx : 1 500 F. Le tout 4 mois sous garantie. **Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : 48.48.49.44.**

Vds Sega 8 bits Rampage/Black – Belt/Pro Wrestling : 150 F pièce. **Nicolas ARMAUD, 35, rue du Docteur Derieux, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.49.15.79.**

Vds K7 Nintendo Simon's Quest : 200 F. Vds Apple 2C complet + mon. mono. 2C avec péritel + log. d'initiations + souris + joys + nbx jx cédé : 2 500 F. **Jérémy GIRARD, 16, rue de la Pleïade Domaine du Parc, 78590 Noisy-le-Roi. Tél. : 34.62.85.63.**

Vds jx Sega 8 bits, Great baskets all, Kung Fu Kid DD, Miracle Warriors, California Games de 100 à 160 F. **Laurent PESCHAUD, 4, rue de la Fontaine, 34530 Aumes. Tél. : 67.98.32.82 (après 20 h).**

Vds jx Sega : 150 à 190 F chac. **Dominique DARDAILLON, 20, rue Alphonse Allais, 30000 Nîmes. Tél. : 66.29.52.08.**

Vds pour Nintendo manette NES : 300 F. Jx de 170 à 250 F. **Alexandre DELALONDE, 14, chemin des Meuniers, 91320 Wissons. Tél. : 60.11.56.95.**

Vds cartouches Nintendo, Life Force : 200 F, Zelda 1 : 225 F, Trackin Field 2 : 225 F, Rush'n Attack : 200 F, Rad Rancer : 200 F, Mario Bros : 150 F. Le tout : 1 000 F. **Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : 45.55.05.75.**

Vds cartouche Sega : Shinobi 150 F. **Rodolphe CARRERAS, 4, rue Frédéric Petit, 31500 Toulouse. Tél. : 61.26.20.10.**

Vds ou éch. K7 Nintendo TBE (6 mois), Tenis, Volley, Foot, Pinball, Dkong 1, 2, 3, Pad Racer, Gunsmoke, Ghost'n'Goblins : 100 ou 150 F. **Frédéric LIEVEQUIN, 8, rue de Fontenoy, 59000 Lille. Tél. : 20.52.51.15.**

Vds cartouches Nintendo et NEC Zelda 2, Robowarrior, Ninja Spirit, etc. et console Nintendo + 6 jx + NES Advantage de 200 à 300 F CSL : 1 500 F. **Bernard FUCHS, 82, rue R. Dumoncel, 77210 Avon. Tél. : 60.72.68.45.**

Vds 500 1 Mo + prise péritel + câbles pour chaîne Hi-Fi + 50 jx dont 38 Hit + Joy + boîte de rangement + 22 disks vierges neufs : 3 000 F. **Joseph HARROSCH, 06000 Nice. Tél. : 93.97.44.93 (entre 19 h et 21 h).**

Vds 500 + drive externe + citizen 120D : 4 300 F. Vds vélo tt terrain 18 vitesses. TBE : 1 200 F. **TITI. Tél. : 42.38.03.55.**

Vds A 500 + disks + joy TBE sous garantie ou éch. contre NEC ou Megadrive + jx sur Paris ou banlieue. Vendu : 2 500 F. **Serge SAINT-LAURENT, 4, rue du Dauphiné, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : 43.84.21.50.**

Vds 500 + 10845S + 100 disks remplis + doc. et magazines (1 an) : 4 500 F à débattre. Peu servi. **Omri, BENCANAAN, 64, rue de l'Egalité P113, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 47.36.70.17.**

Vds 1000, 512 Ko + monit. 1081 + lecteur externe + originaux : 6 000 F à débat., ach. à 2 000 F dernière version avec moniteur couleur. **Tam NGUYEN-MINH, 9, rue des Cèdres, 91540 Mennecy. Tél. : 64.99.67.79.**

Vds 500 + mon. coul. + ext. A 501 + lect. ext. + Perfect Sound + 3 joy. + 300 disks + doc., livres, etc.FF): 8 000 F. **Lionel BAZIN, Bar-la-Terrasse place Aristide Briand, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.09.50.**

Vds A 2000 B + 2e lect. dk + carte XT : 10 900 F. Ch. contact sur C64 K7 ou dk débutant. **Léonard MESSINA, 15, rue des Marronniers, 38600 Fontaine. Tél. : 76.27.12.17 (matin ou WE).**

Vds Amiga + ext. 512 K + 2e lect. dks + 30 log. orig. (Beast, FI8, DM, etc.) + 3 livres prg. le tout gara. 12 mois pour 6 500 F. Valeur : (9 500 F) + Di Gison. **93400 Saint-Ouen. Tél. : 40.11.26.43.**

Vds A 500 + A 501 + 1084 HR + nbx logs Pacc + docs (A-News) : 5 500 F, ét. neuf, emb. origine. Cobra + Falcon 1&2 : 500 F. Star LC-10 couleur + câble ST-PC-AM : 2 000 F. **Frédéric JOUSSET, 26, rue de la Carterie, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.28.45.**

Vds tous programmes, Haroware, disks 3,5„ extensions Game Boy, Megadrive, Lynx. Liste sur demande. TMS. **Alain JUNOD, rte Berne, 241010 Lausanne (Suisse). Tél. : 21.32.58.28.**

Vds 500 + A 501 + 1084 + 60 jx originaux (F-29, Populous, Kick Off 2, etc.) + nbx utilitaires + manettes. Valeur env. 15 000 F, vendu : 8 000 F. **Hugues DROMART, 12, rue d'Artagnan, 75012 Paris. Tél. : 43.45.35.56.**

Vds A 500 ext. 512 K + moni couleur 1084 + nbx jx + 2 joyst. + souris : 5 000 F. **Jean-Baptiste POPOT, 14, rue Vieille Forge, 92170 Vanves. Tél. : 47.36.06.95.**

Vds 500 + mon. coul. 1084S + 1 joy + souris + manuels + 74 disks. TBE : 5 200 F. **Raphaël BERGON, place de la Mairie, 09210 Saint-Ybars-par-Lezat. Tél. : 61.69.18.66.**

Vds 500 + mon. 1084S + 40 jx + utils. + boîte rangement + 2 joy. + tapis souris + 10 disks. + livres. Tout TBE : 7 500 F à débat. **François GRANDPERRIN, 24, route de Pierrelaye, 95610 Eragy-sur-Oise. Tél. : 30.37.22.58.**

Vds ou éch. jx Midwinter, King Off, Ninja Warriors, Carazycacs, Daley Thomson : 120 F. **Laurent SZUREWSKY, 6, rcs GCTD quartier Bruyère, 30998 Nîmes Armees. Tél. : 66.21.67.96.**

Vds A 500 + 1084S + D dur 20 Mo + RAM 2 Mo + lecteur 3P1/2 + nbx disks jx utilitaires, livres, accessoires. Peu servi, s/garantie : 8 800 F. Vente globale. **Emmanuel BONCET, 1, rue Thomas Lainée, 84000 Avignon. Tél. : 90.82.16.70.**

Vds 500 + extension à 1 mega-octet + moniteur couleur stéréo 1084S + nbx jx et utilitaires + 2 joy. + 60 disquettes vierges. Prx à déb. **Jacques LAURENT, 176, rue de ST-Cyr, 69009 Lyon. Tél. : 78.83.91.83.**

Vds 500 (ss garantie) + 2 joy. + boîtes de rangements de disks + 15 jx : 2 900 F. **Jérôme MARTIN, 12, avenue du Belvedère, 42170 St-Just-Stranbert. Tél. : 77.36.73.54.**

Vds 500 + mon. 1084S + câbles + 2 joy. + tapis souris + jx, utils. + boîte + 10 disks vierges + livres. Tout TBE : 7 500 F à déb. **François GRANDPERRIN, 24, route de Pierrelaye, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : 30.37.22.58.**

Vds 500 + A 501 + nbx jx + disks + joy. + nbses revues (200) + monit. 1081 + boîtiers + câble minitel : 5 500 F. **Stéphane CAPOBIANCO, 117, avenue des pages, 78110 Le Vesinet. Tél. : 30.71.02.81.**

Vds 500 + 512 K + horloge + Starterkit + 250 disquettes + péritel TV + Box Posso, vendu non séparé : 3 600 F. Peu utilisé. **Philippe REZE, 230, rue X Niuert, 75015 Paris. Répondeur Tél. : 40.44.51.66.**

Vds 500 avec + de 50 jx + 2 manettes de jx + câble péritel (garantie) : 4 000 F. **Eric BALDELLI, bâtiment Aquitaine apt C34, 77100 Meaux-Beauval. Tél. : 64.34.68.69 après 19 h.**

Vds d'urgence cause erreur achat et besoin réel d'1 (A-2000) A-500), A-500 : 3 000 F. Réellement neuf, garantie 11 mois, avec livres et jx divers. **Abdel CHERRADI, Seine-Saint-Denis. Tél. : 43.52.13.11.**

Vds K7 Sega nbx titres (Miracle Warrior, Wonder Boy 3, Phantazy Star, etc. de 80 à 250 F. **Robin SAINSON, 57, rue du Monts-Mesly, 94380 Bonneuil. Tél. : 43.39.91.43.**

Vds Sega 8 bits + jx : 1 700 F, prix à déb. **Nicolas EBZANT, 39, rue du G. Leclerc, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : 47.36.31.64.**

Vds NEC + 75 jx + 2 man. dont la XE1 PC. Le tout sous gar. 2 ans. Prix : 2 000 F (vente non séparée). **Mohamed BEILISSE, cité des Francs-Moisins bt1 esc1. Tél. : 48.20.98.07.**

Vds Sega + 32 jx et donne avec 30 bd Strange et Spidey : 7 000 F au lieu de 10 300 F ou vds jeux sépar. de 60 à 230 F + bd grat. **Dara ROSBANG, 4, place Fontaine Gueffier, 92220 Bagneux. Tél. : 45.46.12.97.**

Vds console Nintendo (état neuf) + 15 jx. Le tout : 4 200 F. **Simon FOLLAIN, 41 ter, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : 48.52.96.31.**

Vds Sega 8 bits avec 7 jx. Le tout 1 000 F. **Claude DURRMEYER, 21, rue Christian Lescaudron, 44510 Le Pouliguen. Tél. : 40.62.31.21 (après 19 h).**

Vds NES + 3 Joy + NES Max + 12 jx : (Mega Man, Zelda I et II, MB I et II. Prix : 3 150 F, Mag. de truc 50 F (plan, code...) sur région toulousaine. **Julien ELLIE, 34, rue des Violette Fonsegrives, 31130 Quint. Tél. : 61.24.32.26.**

Vds Sega 8 bits + Joypad + Speedking + 4 jx Rambo 3, YS, Hangon, Secret Command). Valeur : 1 900 F, prix : 1 200 F. Vds Sinthe Casio + Bag. Bat. Elec. : 1 800 F. **Stéphane PELEGRIN, Castillon Massas, 32360 Jegun. Tél. : 62.65.57.84 après 18 h.**

Vds console Sega (sous garantie Août 90) + 3 jx + Speedking, le tout : 1 200 F. Vds cartouches Sega Out Run + Tennis Ace : 250 F l'un. **Patrick LEMEU, 66/2, avenue Delacroix, 89000 Auxerre. Tél. : 86.48.24.61.**

Vds console Vetrex + nbx jx + 2e manette : 1 000 F ou moins. **Christophe SCHULZ, 1, allée Charles Chaplin, 94260 Fresnes. Tél. : 42.37.38.16.**

Vds console Sega + jx (Out Run, Shinobi, Double Dragon...) TBE le tout : 1 200 F ou échange contre Megadrive ou NEC. **Sébastien DEGARDIN, 10, rue du 8 mai, 62153 Souchez. Tél. : 21.45.25.56.**

Vds console Sega TBE + 12 jx (Golden Axe, Rastan, Shinobi...) + Phaser + 2 manettes + Speedking. Valeur : 4 600 F, vendu : 2 500 F à déb. **Julien DUCOUTUMANY, 85, avenue Berthelot, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.09.37.**

Vds cartouches Nintendo, Rygar : 200 F, Gradius : 130 F, Ghost'n'Goblins : 150 F + Volley Ball : 130 F. **Philippe MILLETTE, 7, place Hector Berlioz, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : 45.76.37.99.**

Vds console Sega + 2 manettes + 7 jx : 1 450 F. **Michaël GERMAIN, 7, square Georges de La Tour, 77, avenue Carnot Saint Max. Tél. : 83.21.80.61.**

Vds console Nintendo + prise péritel et transformateur + 5 jx. Valeur totale : 2 260 F, vendu : 1 000 F. Urgent. **Sofiène BOUMAZA, 7, square Dunois, 75013 Paris. Tél. : 45.70.97.44.**

Vds console de jx Atari 2600 VCS + 11 jx + transfo + 2 man. de jx : 750 F le tout. Possibilité éch. contre console Sega 8 bits + 2 jx. **Yann LOHIER, 2, rue Fouet de Crémanville, 14130 Pont-L'Evêque. Tél. : 31.64.28.25.**

Vds console Sega + 10 jx état impéc. : 1 500 F. **Michel FOURNIRET, 14, rue Gambetta, 78420 Carrières s/Seine. Tél. : 39.14.31.28.**

Vds console Nêgo-Géo SNK neuf s garantie + Magician Lord. Achetée : 6 000 F juin 90, vendue : 5 000 F. **Anthony PREZMAN, 10, avenue Junot, 75018 Paris. Tél. : 42.58.54.93.**

Vds console Sega + 2 manettes + pistolet + Rapid Fire + Control Stick + 11 jx (Wonder Boy 3, Batlet Out Run, Vigilante, Rastan) : 2 000 F. **Olivier FERAIN, 18 bis, rue Achille Dugresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

Vds console Sega + 11 jx (Rastan, Ram Page, Black Belt, Kenseiden, Fantasy, Zone 2, Space Harrier, etc.) le tout TBE : 2 000 F, vente séparée possible. **Thierry HALTER, 2, rue de la Liberté, 57300 Mondelange. Tél. : 87.70.29.24.**

Vds console Nintendo + 3 man. + 8 jx (Zelda II, Mario I et II, Life Force, etc.) + Trucs et Astuces. Prix : 1 600 F. Etat neuf (valeur : 3 850 F). **Frédéric RENOU, 14, allée des Asturies, 35200 Rennes. Tél. : 99.53.29.75.**

Vds console Nintendo Luxe 900 F. PA : 1 500 F et 17 jx pour 2 900 F ou 190 F ch. et man. NES Adv. sans fil et Wes Max 210 F chacune ou tout à 4 000 F. **Romain RABILLARD JACADI, 58, rue du Général De Gaulle, 78120 Rambouillet. Tél. : 34.83.86.93.**

Vds console Nintendo + 28 Hits + Zapper (1 jeu) + NES Advantage. Valeur totale : 9 800 F, vendu : 3 900 F. **Philippe MALAQUIN, 1, avenue de la Haye, 78000 Versailles. Tél. : 39.54.06.83.**

Vds console PC Engine 60 HRZ péritel TBE. Prix : 1 000 F cause achat Supergrafx. **Paul-Jean ROCHE, 82, bd St Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : 47.88.73.48.**

Vds pr Mega Drive : Alex Kid 250 F, Thunder Force II : 300 F, Whip Rush : 300 F. Peu servis, possibilité d'éch. **Stéphane QUINCI, 267, ch. de la Croix, 01960 Peronnas. Tél. : 74.21.39.49 après 19 h.**

Vds console Sega 8 bits 400 F, cassettes : 150 F l'une, carte : 100 F, etc. Loïc MORIN, 1, allée Lou Cabassoun, 13470 Carnoux-en-Provence. Tél. : 42.70.21.81.

Vds Mega ST 4 équipé sortie Magnétoscope + écran couleur SC 1425 + Genlock GST 30 + nbx logiciels (graphique/traitement de texte/jx, etc.). **Philippe ANDRIEU, résidence Clair-Matin-les-Sieyes, 04000 Digne-les-Bains. Tél. : 92.32.12.28.**

Vds console Sega 8 bits + 2 manet. + Phaser + 16 jx + emb. : 2 900 F et console Atari : 2 600 F + 5 jx + 4 manet. (2 norm. + 2 rondes) : 600 F. Le tout en TBE. **Aurélien DERAGNE, 30, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.29.15.77 après 17 h.**

Vds console NEC, 1 PC Engine + joy : 1 000 F. **Daniel CISSE, 8 s/7/H Daumier, 78190 Trappes. Tél. : 30.62.02.23.**

Vds console Sega + 1 manette + 8 jx (Shinobi, Wonder Boy 3, Thunderblade, Out Run, etc.) TBE. Valeur : 3 100 F, vendu : 1 300 F. **Philippe BARATA, 1, rue Rougemont, 89160 Chassignelles par Anecy-le-Franc. Tél. : 86.75.10.55.**

Vds Sega 8 bits + 18 jx : 2 600 F ou seulement jx et cherche contacts sur Mégadrive et Sega 8 bits pour échanges et astuces. Achète YS : 160 F. **David LATASTE, 62, rue Joseph Brunet entrée 7, apt 41, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.39.36.32.**

Vds console Nintendo + 4 jx ((Super Mario Bros, Wrestle Mania, Legend Of, Zelda). Valeur réelle : 2 100 F, vendu : 1 200 F. **Pierre COMBES, 137, av. Georges Pompidou, 19100 Brive. Tél. : 55.74.22.81.**

Vds console NEC + 4 jx + 1 manette + doubleur acheté le 3/3/90, garantie 2 ans. Prix : 2 100 F. **Frédéric Dupuy, 140, routes de Paris, 93130 Nois-le-Sec. Tél. : 48.48.96.41 (après 19 h).**

Vds console Sega Master Système 2 manettes, 7 des meilleurs jx. Valeur : 2 300 F, cédé : 160 F. **Mathieu BENICHOU, 36, avenue de Paris, 94300 Vincennes. Tél. : 43.74.52.21.**

Vds Sega 8 bits + 11 jx peu servi. Le tout dans emballage d'origine. Prix : 1 800 F. Jean-Charles LE DU, 4, rue Levallois. Tél. : 47.30.41.39.

Vds Lynx + 3 jx prix : 1 400 F à déb. Lynx vendu avec alimentation, câble Comlynx. **Ahmed KOOB. Tél. : 68.23.50.73.**

Vds console Nintendo + 7 jx + tapis (Zelda II et II, SMB 1 et 2, Double Drible, Cobra, Triangle et Solomon's Key : 2 000 F à déb. **Arold LECOMTE, Fasthotel R N 19, 10600 La Chapelle-Saint-Luc.**

Vds Sega TBE + 21 jx (Rastan Dragon) + S. King + L. Phaser + lunette 3D neuve : 7 500 F, vendue : 1 500 F. **Michaël BECHER, 8, rue Raoux, 13009 Marseille. Tél. : 91.40.25.65.**

Vds console Sega TBE + 4 jx : 1 200 F. **Fabien PATET, 17, Montée des Ecureuils, 69450 St-Cyr au Mt-d'Or, Lyon. Tél. : 78.43.48.56.**

Vds console Lynx + adaptateur 220 V + 5 cartouches (Gauntlet, Electrocop, Chip's Challenge, Gates Zendocon, California Games) : 1 500 F à déb. **Valentin RYZMAN, 36, avenue Charles de Gaulle, 92200 Neuilly/Seine (région parisienne). Tél. : 47.38.27.55.**

Vds console Nintendo + 2 joy. + péritel (état neuf, jamais servie) : 350 F. **Julien JAMARO, 69, route du Roi, 78290 Croissy/s/Seine. Tél. : 39.76.44.46.**

Vds PC Engine + Super joy. + Robo-Kid + Gunhed + Doramon + Cyber Cross + Dragon Spirit : 2 500 F. **Yves SCHMITT, 15, rue Théodore Deck, 75015 Paris. Tél. : 45.57.01.61.**

Vds console Sega + 2 manettes + câble péri + transformateur +4 jx (My Hero +Space Harrier...) le tout 1 an tous emballages intacts. **Nathalie AMSELLEM, 376, av. du Prado bt F, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.18.93.**

Vds Sega + 8 jx (R-Type, Tennis Ace...) + 1 manette Quickshot OS-128 garantie 4 mois (Fev. 90). **Ludovic PEPIN, 20, rue Emile Zola, 59174 La Sentinelle (département 59). Tél. : 27.41.04.58.**

Vds console Nintendo complète état neuf pistolet + 15 jx en emballage d'origine. Prix : 2 000 F. **Nicolas RAFFALLI, 32, av. Joffret, 91800 Brunoy. Tél. : 69.39.47.87.**

Vds NEC PC Engine + 5 jx : 1 900 F le tout en exc. état. **Bernard KAZIMIERCZAK, 16, bd de l'esplanade, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.72.21.**

Vds PC Engine + CD Rom + 8 Super jx : 3 500 F. Valeur : 8 000 F. Vds Lynx + 6 jx : 1 000 F. Valeur : 2 100 F. **Christophe VALTIER, 2 bis, rue du Vert Bois, 93100 Monteuil. Tél. : 48.57.98.42.**

Vds console NEC Coregraxf + jx + manette XE1 Pro, etc. Console : 900 F + 1 j manette : 200 à 500 F. **Jean-Hugues SPECQUS, 4, rue Watteraere, résidence « Les Chalands », 59140 Dunkerque apt 73. Tél. : 28.60.98.81.**

Vds console Lynx portable + secteur + changeur + acus + 2 cartes de 8 jx : (California Games, et Electocop). Valeur réelle : 2 150 F, cédé à 1 150 F et vds jx. **Gildas RAVELLI, 16, villa Duthy, 75014 Paris. Tél. : 45.41.37.17.**

Vds console Atari Lynx : 1 050 F + 5 jx pour console Megadrive : 300 F l'un et ordin. TO9 + 6 jx + lect. casset. tr. p. servi. Le tout TBE. **Olivier DUNCAS, 9, rue de l'Ermitage, 94100 St-Maur-Des-Fosses. Tél. : 48.86.40.69.**

Vds NEC PC Engine + Tennis + Tales OF Mons + Epath + 1 joy. (Acheté 1 840 F) pour 1 290 F ou éch. contre Sega Megadrive (en BE). **Lou. Tél. : 64.52.16.94.**

Vds console Sega + 7 jx (Double Dragon, Rastan, Rambo III, Ninja...) + pistolet. Le tout : 2 900 F ou change contre Amiga 500 ou Atari 520 ST. **Bô CHEN, 13, rue Hoche Issy-les-Moulineaux. Tél. : 46.42.25.81.**

Vds PC Engine + Son Son II, TBE, ss garantie, le tout : 200 F + ch. contact ST. **Kaunent SOULAIROL, 3, rue des Manguiers, cité du Pas-du-Loup, 34070 Montpellier. Tél. : 67.27.58.10.**

Vds Neo Geo + 1 j. : 5 300 F La Neo Geo TBE. **Julien ULLANI, 6, rue des Tuillier, 69003 Lyon 3.**

Vds console Lynx + Electocop + Bleue Lightning + Chip's +... Urgent. **Serge LAURENT, villa Champs Tisserand, 01440, Lingeat Viriat. Tél. : 74.25.33.46 après 19 h.**

Vds console Sega + 18 jx : 3 500 F. CS DB emploi. Vds moniteur couleur CGA neuf : 1 000 F. Achète pour C64 lect. disk 15H1. **Thierry MACAIGNE, 3, allée Jules Védrines BP 10, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43.30.65.93.**

Vds Sega Master Système + 2 joypads + péritel + transfo + 2 jx : 450 F, acheté : 990 F en déc. 89. Serge MANOUKIAN, 7, place Gustave Rivet, 38100 Grenoble. Tél. : 76.47.35.39.

Vds Sega 8 bits + 24 jx (Phantasy Star, Y's, World Soccer, Shinobi, Rambo III) + pistolet + 3 jx. Valeur :

PETITES ANNONCES

7 900 F, vendu : 2 500 F (à déb.). **Benjamin DISSOUBRET, 10, rue de la Moinerie, 27930 Huest. Tél. : 32.34.18.55 en semaine.**

Vds console Nintendo + jx et jx NEC PC1. Prix à déb. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne appt 18, 89300 Joigny.**

Vds console Sega + 2 manettes + 8 jx (Altered Beast, Shinobi, American Base Ball) + pistolet. Valeur : 2 800 F et vds à 1 300 F. **Eric RICO, 6, rue Bossuet, 91400 Orsay. Tél. : 69.41.86.05 (après 10 h).**

Vds MSX2 + Sony HB-F1 XV (MSX-JE, FM :) + manuels + câble RGB/péritel + jx MSX2 + moniteur couleur Philips HR : 5 500 F. **Roland YOU, 49, rue Marcel Defrance, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.31.17.**

Vds Sega 8 bits + 7 jx (Out-Run, Altered Beast...) + notices + 2 joy. : 1 800 F. **Bertran REGARD, Sergane, 72650 La Milesse.**

Vds console de jx Nintendo (Luxe, Robot + Phaser) + 12 jx. Prix à déb. **Anthony PIGEAT, 9, avenue Condorcet, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.89.82.95.**

Vds Nintendo + 10 jx, le tout : 2 500 F. Valeur réelle : 5 000 F. **Raphaël GUYON, 16, rue René Leynaud, 69001 Lyon. Tél. : 78.28.78.66.**

Vds console Nintendo pour seulement 1 500 F avec Mario Mario, Mario 2, Zelda 1, Zelda 2. Vite ! **Karim BIRI, imm. Magellan G G2, 76370 Neuville-les-Dieppe. Tél. : 35.40.15.09.**

Vds consoles Nintendo + jx, Phaser, Rob et NEC PC Engine + jx. Vente séparée possible. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules Verne appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds Sega + 2 jx 500 F. Jx à 150 F Won III, Rastan Alt. Beast, Shinobi. Cap Silver Ken, Alex II, Thunder, etc. Envoi en CR ou payable d'avance. **Philippe JEHIN, 40, rue Ferroul, appt 12, 08000 Charleville. Tél. : 24.57.37.09.**

Vds console Sega TBE + 11 jx (Psycho Fox, Wonder Boy 2 et 3) : 2 000 F. **Thomas BOULET, 15, rue de Champradet, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.31.14.43.**

Vds Sega + 9 jx dont (Chase H. R. OP. Wolf, etc.) TBE : 1 200 F. Valeur : 3 359 F. **Mathieu PANTELIMON, 15, av. Gambetta, 92410 Ville d'Avray. Tél. : 47.09.56.83.**

Vds console Sega 8 bits + 13 jx + 4 joys. 3D + 1 j + club, le tout : 3 000 F. Valeur réelle : 4 379 F. **Sébastien GILBERT, 3, rue Henri-4, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : 69.09.74.46 (après 18 h 30).**

Vds console Nintendo (2 manettes + péritel) + Robot + pistolet + 7 jx (Zelda II, Soccer, Kung Fu, Duck Hunt, Gyromite, Punchout, Life Force). Prix : 2 400 F. **Cyrille URBANO, 155, avenue Jean Mermoz, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.46.55.**

Vds console Sega + Light Phaser, + 11 jx (Tennis Ace Basket ball Nigtmare, Psycho Fox) + les notices, BE. **Olivier LOZANO-VADILLO, Le Bourdiale St Leon/s/l'Isle, 24110 St Astier. Tél. : 53.81.37.41.**

Vds NEC 60 Hetz avec 9 jx : 2 500 F. Vds logiciel originaux pour Atari ST Rorkes Drift Populous Chaos Strikes Back les 3 jx : 350 F. **Michel DUTORDIOR, 11, place Gabriel Faure, 91240 St Michel/sur/Orge. Tél. : 60.16.50.91.**

Vds console Sega 8 bits + 2 manettes + Control Stick + 5 jx : 1 200 F. **Alexandre JAMES, 8, rue des Coquelicots Epron, 14610 Thaon. Tél. : 31.44.50.12.**

Vds console Sega Master System (8 bits) TBE + 10 jx (achetés 300 F chaque) pour 1 650 F. **Thierry LE CLERCQ, 23, rue Jean-Jacques Rousseau, 75001 Paris. Tél. : 45.08.87.20.**

Vds console NEC Coregrafix + 1 j. : 1 000 F à déb., CD Rom + 2 jx, le tout : 3 600 F. Vds cart. MSX : 100 F l'une. **Grégory CHAREYRE, avenue de la Promenade le Lardin, 24570 St Lazaire. Tél. : 53.50.47.72.**

Vds Sega 8 bits + Golden Axe + Shinobi + Abeast + Vigilante + Dy Dux + bottleo. Run + Op, Wolf + Rastan + Chase HQ + Light Faser. Prix : 2 274 F TBE. **Nicolas DE MEZERAC, 25, rue de la Marmière, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 45.90.86.30.**

Vds MSX 1 + Ext. 64 K + lect. K7 Sanyo DR-202 + jx : cart. K7, à taper + init au basic d'Infogrammes + câbles. Le tout : 1 450 F. Possib. vente séparée. TBE. **Hervé CAPDEROU, chemin de Maubec, 64290 Gan. Tél. : 59.21.54.22.**

Vds Nintendo 1/90 + 2 manettes + 1 joy. + 5 jx + embal. en TBE : 1 500 F à déb. **Thomas LEGRENZI, 4, rue des Réservoirs, 92130 Sèvres (près Paris). Tél. : 46.26.91.06.**

Vds console Nintendo + Kid Icarus + Donkey Kong Classics + nbses doc. + emballage d'origine : 800 F à déb. **Yann RENARD, Sabet SOS, 47170 Mézin. Tél. : 53.65.65.22.**

Vds console Sega + Phaser + 9 jx (R-Type, Out Run, Rambo 3...). Valeur : 3 900 F, vendue : 1 990 F. **Jean-Marc NAIME, 20, rue du Pont-de-Bart, 91230 Montgeron. Tél. : 69.42.32.28.**

Vds console Nintendo + 6 jx + 2 joy. ,vds : 1 000 F. Console Sega 8 bits + 10 jx + 2 joy. + pistolet : 2 000 F. **Vincent HUNDERTMARKT, sentier des Hauts Griptains, 91280 Saint Pierre ou Perray. Tél. : 60.15.91.31.**

Vds console Super Grafx + 4 jx + 2 joy. + moniteur + amplis + 2 enseintes + CD Rom + 4 jx, le tout : 6 000 F + lasez portable Sony : 2 000 F. **Jacky MUGNIER, 41, rés. du Parc de la Loge, 78700 Conflans Ste-Honorine. Tél. : 42.28.28.38.**

Vds Sega 16 bits + jeu complet neuf. Vds NEC PC I + 5 jx neufs bon prx. Vds jx NEC, carte CD + jx Sega 16 bits, tout neuf, bas prix, dem. **Adel, Paris. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds Nintendo + 4 jx : 1 200 F. Amstrad 6128 + tuner : 2 000 F. Moniteur Philips : 1 800 F. Vds aussi Apple 2E : 3 000 F. Ach. jx sur Megadrive. **Dany GUEDS, 4, passage d'Armagnac, 95200 Sarcelles. Tél. : 34.19.99.87.**

Vds Lynx + 3 jx (California games Blue Lighting Gauntletl + Comlynx + adaptateur ss garantie : 1 990 F. **Willy LE BOT, 26, rue Vergniaud, 75013 Paris. Tél. : 45.88.05.77.**

Vds Sega 8 bits + (Th. Blade, Miracle Warrior Time, Soldier, Wonder Boy 2), console + 1 jeu au choix : 600 F, j. seul 0 F l'un (port compris). **Guillaume BEAUBIS, Les Pezands, 24240 Monbazillac. Tél. : 53.58.25.43.**

Vds Lynx garantie 10 mois cause double emploi + 2 jx : California Game et Gate of Zendocon : 1 200 F. **Michaël SARFATI, 36, rue Carnot, 92370 Chaville. Tél. : 47.50.63.91 (18 h).**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Thunder Blade, Out Run, Rambo 3, Pro Wrest-Ling, Lord of The Sword) + pistolet et sa cartouche + cont. stick : 2 000 F. **David ROBERT, 18, allée des Iris, 21121 Fontaine-les-Dijon. Tél. : 80.55.66.96.**

Vds Sega 8 bits + manettes + Light Phaser + R-Type, me tout : 650 F. Valeur : 1 300 F + vds jx Shinobi, Kensei, Den Space, Harrier 3D : 200 F. **Arnaud JEANZAC, 35, rue J et M Dolivet, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : 46.60.03.47.**

Vds console Nintendo + six jx (Castlevania Ghost'n'Goblins, Mretroid Rush'n'Attack, Super Mario Bros et Mario Bros 2) : 1 500 F. **Arnaud CUIDET, 25, boulevard Arago, 75013 Paris. Tél. : 43.37.72.00.**

Vds console Sega 8 bits avec 9 jx. Valeur neuf : 3 500 F, vendu : 1 600 F. s garantie. Vds aussi Synthe. Yamaha : 1 600 F. **Stéphane GUERLOU, 6, rue Sylvain Blanchet, 23000 Gueret. Tél. : 55.52.01.00.**

Vds Nintendo + 2 manettes + 8 jx (Zelda, Super Mario, Mega Man. Kid + Icarus Life, Force, etc.) + pistolet : 1 000 F. **Marc-Antoine Fabiani, ???? les Dagonniers parc Bethault, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.65.80.**

Vds Nintendo + 3 jx récents + pistolet (pos. vente sépar.) : 1 200 F. Ch. à changer jx NEC-PC. **Sylvain NOLIUS, 2, rue des Noyers, 91220 Bretiny-sur-Orge. Tél. : 60.84.20.08.**

Vds console Sega + Light Phaser + 2 manettes + jx : 1 800 F. **Sylvain DUCLOS, 49, rue Hemet, 93300 Aubervilliers. Tél. : 48.34.74.07.**

Vds console de jx Nintendo + 6 jx + pistolet + lunettes 3D + garantie + livre, tout cela en exc. état : 1 600 F (valeur : 3 300 F). **Manuel HENOCQUE, 10, rue de l'Amiral Perrée, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.33.16.**

Vds console Nintendo, + 9 K7. **Thierry CRETTOL, imm. les Pins, 3962 Montanach. Tél. : 41.27.41.27.**

Vds console Sega + 15 jx + lunettes 3D + manettes TBE. Prix exc. : 2 000 F. **Julien CALDERARO, 69, rue Corvisart, 75013 Paris. Tél. : 43.31.38.86.**

Vds NEC 2, Supergraps + manette + Granzor + Heavy Unit + Chase HQ + adaptateur secteur à 2 500 F le tout (possibilité de vente séparée). **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Mrcelin Berthelot, 92800 Puteaux-la-Défense. Tél. : 47.73.65.14.**

Vds console Sega TBE + 13 jx + pistolet + joypad + 2 joy. + Gratuit lunette de soleil Sega, Ach. : 4 800 F, vendu : 3 500 F. **Sébastien LE-TALBODEC, 5, rue de Bourgogne, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 45.73.05.59.**

Vds console Sega 8 bits + 1 joy. + 1 pistolet Laser + 16 jx : 2 600 F (valeur : 5 000 F) à déb. **Sébastien JOUBERT BOUSSON. Tél. : 76.27.37.21.**

Vds console Sega 8 bits + 9 jx (Psycho Fox, Wonder Boy 3, Golvellius, Out Run, Lord of the Sword, Thunder Blade...) : 1 290 F. **Vincent PETETIN, 10, rue Navoiseau, 93100 Montreuil. Tél. : 48.59.74.44.**

Vds console Nintendo + Rob Zapper è 16 K7 : 250 F pièce (urgent). **Cyrille CHEMAMA, 3, rue du Gal de Gaulle, 68440 Habsheim. Tél. : 89.44.70.10.**

Vds console Atari 2600 + 14 jx. Valeur : 2 000 F, prix : 990 F. **Sylvain REYNIER, 28 avenue de la Victoire, 34550 Bessan. Tél. : 67.77.52.55.**

Vds console Sega + jx. TBE, le tout : 1 100

Vds ou éch. contre console Nintendo. **Sébastien DEGARDIN, 10, rue du 8 mai, 62153 Ablain Saint-Nazaire. Tél. : 21.45.25.56.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 3 jx + lunettes 3D + manette Speed King : 2 500 F au lieu de 11 000 F. Vente séparée possible. **Edouard DOS REIS, 16, rue Baybouard, 75016 Paris. Tél. : 45.20.70.45.**

Vds console Nintendo + 6 jx + manette Max + codes. Valeur : 3 500 F, vendue : 2 000 F, exc. état. **Pierre MOISON, 335, av. de la Cérisaie les Jardins de France entrée Bluet, 83300 Draguignan. Tél. : 94.67.30.05.**

Vds console Sega Master System + 1 manette originale + 1 manette Speed King. Prix : 1 500 F. **Jean-Dominique VERDET, Dolomieu le Michoud, 38110 La Tour du Pin Isère. Tél. : 74.88.02.07.**

Vds jx NEC PC Engine : Bloody Wolf + Kung Fu : 350 F. Cybercross + Tales of Monster Path : 400 F. Prix à déb. **Sébastien VON KNORRING, 26, rue de la Faisanderie, 75016 Paris. Tél. : 47.04.87.32.**

Vds ou éch. jx sur console Atari Lynx, j'ai Electrocop, Blue Lighting et California Games, TBE. **Frédéric LE BARZ, 41, rue de Vaux-la-Reine, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : 60.60.79.03.**

Vds console Sega Master Syst. plus ok pour TV Pal/Secam + 12 jx + pistolet + tuner TC Amstrad CPC + Kit Téléchargement + jx originaux : 1 000 F. **Stéphane PEUDUPIN, 4, allée aux Cerfs, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : 49.82.35.62.**

Vds Megadrive plus trois jx : 1 900 F. **Damien GOUTTEFARDE, 82, rue Saint Merry, 77300 Fontainebleau. Tél. : 64.22.04.66.**

Vds console Nintendo + pistolet + robot + 8 jx (Super Mario 2, Zelda 1 et 2, Top-Gun, Punch-Out, Simon's Quest, etc.) TBE encore sous garantie : 1 800 F. **Cédric JEANNIN, 11, rue des anémones, 94260 Fresnes. Tél. : 46.68.48.23.**

Vds Sega 8 bits : 350 F et 23 jx (Wonder Boy I, II, II, California Game, YS, etc.) jx achetés avec la console : 120 F, sans : 150 F + pistolet : 200 F. **François LUSTENBERGER, 10, rue des Patures, 44230 Saint Sébastien-sur-Loire. Tél. : 40.80.00.69.**

ECHANGES

Amiga 500 éch. log. tout pays parlant français. Débutant bienvenus. Escrocs s'abstenir. De quoi intéresser tous les branchés. **Jérôme HURE, 3, rue Jean-Giraudoux, 89300 Joigny-France. Tél. : 86.62.39.96.**

Allo ! Oui, j'échange news et démos sur 1040 STE. Oui, c'est ça. Au fait, débutants s'abstenir. Envoyez vos listes ou téléphonez. Au revoir. **Antoine MARTIN, 48, rue Mozart, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.61.58.12 (uniquement entre 17 h et 19 h).**

Cherche contact sérieux et durable sur Amiga. Possède Chase HQ, Populous, Sim City, Nord et Sud, etc. **Raphaël BOVY, La Gaude, 2606 Corgemont, Suisse. Tél. : 032.97.22.68.**

Echange ou vds jeux sur Atari ST/STE. Réponse assurée. Envoyez vos listes. Débutant accepté. A bientôt. **Stéphane RIVIERE, 243, rue de l'Espinette, 7210 Cuesmes, Belgique. Tél. : 065.31.60.67.**

Amiga cherche contact sérieux et durable pour échange. Réponse assurée. **Stéphane ANTOINE, 15, rue des Boules, 88360 Rupt-sur-Moselle. Tél. : 29.24.34.80.**

Débutant Amiga cherche nombreux contacts pour échange de jx et utilitaires. Personnes lentes s'abstenir. **Geoffroy DELHANGY, BP 51, 77482 Provins.**

Recherche et échange demos sur A. 500 (Slide, Son, Megademo...) + 100 disq. Recherche aussi club sur Paris ou Nanterre. **Nicolas FREGE, 21, rue de l'Eglise, 92000 Nanterre. Tél. : 47.25.55.73.**

Stop ! Echange jeux Sega ! J'ai Double Dragon, After Burner, Shinobi. Je cherche R-Type, etc. **Benjamin TONG, 1, rue du Four, Hennebont. Tél. : 97.36.58.43.**

Amiga 500 échange et achète 31 news et demo. **Franck DAVID, 4, allée Blériot, 60260 Lamorlaye. Tél. : 44.21.40.97.**

Echange news sur C64 + disq. Cherche programmeur pour approfondir mon savoir en assembleur. Cherche désespérément souris pour C64. **Denis DECHAUME, bât. H2, Les Cros, 05100 Briançon (France). Tél. : 92.20.17.87.**

Atari ST cherche contacts. Possède news Black Tiger, Italy 90, Sim City, etc. Vds originaux de 50 à 100 F (Strider, Beach Volley, etc.) **Siegfried MOUNISSENS, 17, ch. de Pavin, 33140 Cadaujac.**

Echange jeux sur Atari ST. Cherche aussi docs et utilitaires. Répondez vite je désespère. **Marie-Laure ROSSO, 28, rue de Verdun, 92150 Suresnes. Tél. : 45.06.34.93.**

Atari ST échange news + oldies tous genres. Cherche musique et éducatifs. Préfère les « répondeurs » rapides. Envoyez vos listes ! **Philippe DRUT, BP 51, 94002 Créteil Cedex. Tél. : 43.86.83.89.**

C64/C128 cherche contact sur disq. pour échange. Possède de nombreux logiciels. Envoyez liste. Réponse assurée à 100 %. **Anne MERGEN, 65, rue de la Brigade-Alsace-Lorraine, 67150 Gerstheim.**

Cherche contacts sérieux et durables sur Atari STE. Possède news. Réponse assurée. **Stéphane BARBAGELATA, Sur Le Bois, 61500 Boitron. Tél. : 33.28.56.90.**

Passionnés donnent cours de traitement de texte sur ST. Téléphonez pour rendez-vous sur Marseille. **Jean-Marc CAYROL, 126, boulevard Notre-Dame, 13006 Marseille. Tél. : 91.81.43.20 (le soir ou le week-end).**

Ech., ach., vds jeux pour Atari STE : Midwinter, S. Wonderboy, Fred, X-Out, Full Metal Planete. Sarthe uniquement. **Franck. Tél. : 43.80.74.06 après 19 h.**

Groupe, cherche contact pour échange. Vends news. Nous recherchons également des coders en LM. Alors contactez-nous ! **Thierry BALLIER, BP 7187, 30914 Nîmes Cedex. Tél. : 66.67.54.61.**

Stop ! Achète Hard copieur STE pas trop cher. Merci ça urge ! Vds Sir Fred : 200 F et Chaos Strike Bach : 200 F pour ST(E). **Yann QUINQUIS, Provence Village, 29, place du Roi-René, 83130 La Garde. Tél. : 94.75.40.18.**

Ech. jeux, utilitaires, docs sur Amiga. Possède news et anciens. Envoyez liste. Débutants ne pas s'abstenir. Réponse 200 % assurée. **Fabrice HADAS, 4, rue de la Touche, 16200 Jarnac.**

Echange et vds news sur Amiga. Vends aussi Atari 5 poste (utilisé 2 mois). Encore sous garantie (acheté novembre 89). **Stéphane NORMAND, 56, rue des Lilas, 914270 Vigneux. Tél. : 69.42.60.37.**

Amiga cherche graphiste pour échanger trucs sous DPS. Cherche programmeur sour K-Sega pour initiation (demos, scrolls. Ne pas téléphoner). **Karim DAKOURI, 3, rue Latham, 41000 Blois.**

Salut ! Cherche contacts sérieux et durable pour échange jeux sur C64 ! Possède nomb. Jeux (retro et news) sur disq. only. Réponse assurée 100 % **Frederic DEGARD, 2016 rte de Courbessac, 3000 Nîmes. Tél. : 66.26.01.61.**

Echange prgs sur Atari ST. Poss. news. Cherche contacts rapide et sérieux. **Loïc LE GRIGUER, 11, avenue Léon-Blum, 93140 Bondy.**

Teen-Ager branché PC et compatibles cherche autres mordus pour échanger des softs. (Jeux, utilitaires, etc.). Arnaqueurs s'abstenir ! **Fabrice HELLOIR, 8, rue Salvador-Allende, 54850 Messein. Tél. : 83.47.47.37.**

Vds ou éch. logiciels pr Amiga. Possède : Sherman M4, Colorado. Utilimate Golf. Réponse assurée. **Franck FLAMBARD, résidence Campus 2, bât. 1, appt 136, bd Maréchal-Juin, 14000 Caen.**

Echange 2 boîtes de disq. vierge 3-5 DF Medirtech valeur 240 F contre 1 original Amiga : 688 Attack, Sub, F29, Drakken, Infestation, Sherman M14. **Philippe BACHET, 44, av. des Fauvettes, 91600 Savigny-sur-Orge.**

Echange, vends news et utilitaires sur Amiga 500. Recherche imprimante pas chère. Possède aussi Megademos Genial. **Laurent FEDORENKO, 20, rue Victor-Hugo, 60100 Creil, France. Tél. : 44.55.80.83.**

Ech., vds news sur Atari STF. Cherche joystick Control Stick Sega à env. 50 F. C'est urgent ! Merci à tous ! **Julien LESIEUR, 3, rue de Palestine, 75019 Paris. Tél. : 48.03.30.82 ou 16 1 54.96.57.41.**

Ooooh ! C64 K7 : j'ai nbrx programmes : Pirates, Stunt Car, After War. Achète, échange, vds. Et le Genial Carrier Command en origin + notice : 60 F. **David BASSENGHI, 49, rue de Terrenoire, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.33.05.98.**

Echange ou vds jeux sur console nec : R-Type, Victory Run : 300 F. **Jean-Sébastien DORFFNER, 12, rue du Championnot, 25640 Roulans. Tél. : 81.55.56.25 (après 17 h).**

Amiga 500 et fier de l'être recherche contacts accros pour échange de news (notamment). See You Soon ! **Cyril ESCODA, St-Félix, 13800 Istres. Tél. : 42.56.54.22.**

Cherche contacts pour éch. nbrx news et mega demos (sur Amiga bien sûr !). **Eric CHAYSINH, 5, rue Franklin, 10600 La Chapelle-St-Luc. Tél. : 25.74.13.89 (ap. 18 h).**

PC compatible recherche contacts sur 5,25 pour échange news, jeux, etc. Réponse assurée. **J.-Louis DEYRIS, 129, rue les Fougères, 33480 Castelnau de Médoc.**

User confirmé sur Atari méga ST et débutant sur AT EGA/UGA. Echange sur disq. 3,5 avec contacts ayant machines similaires. Envoyez listes. **Eric DREYFUS, 9, rue Montgolfier, 41000 Blois.**

Atari ST cherche contacts pour échanges. Possède nbreuses news (Shadow Warrior, Secret Agent, etc.) Débutants s'abstenir. No lamers. **Antony. Tél. : 38.81.81.17.**

Cherche contacts sérieux via modem. Possède le VZ2 (Bull 1200 bds). Possède un Atari STF. Lettre ou tél. Ré-

PETITES ANNONCES

ponse assurée. Hi to you ! **Guillaume ALLAIRE, 1, rue des Bois, 95520 Osny. Tél. : 30.32.29.17 après 19 h.**

Cherche contacts sérieux pour échange jeux Amiga 500. Envoyez liste. Réponse assurée. Vds + 250 jeux Amstrad 6128 pour 1 500 F et utilitaires. **Manuel SANCHEZ, 10, boulevard du Bennevy, 4e étage, 74500 Evian. Tél. : 50.75.61.22.**

Vds échange jeux et utilitaires nombreux sur Atari ST. Envoyer listes pour contacts rapides et durables. **Christophe SOMMET, 256, av. Gabriel-Péri, 78360 Montesson. Tél. : 39.14.01.42.**

Echange jeux PC 3 P 1/2. Poss. Diehard, Drakkhen, Indy 3, etc. Rech. David Wolf, Metal Planet, Camelot, Loom. Rech. jeux rôle/aventure. **Xavier BRAZZOLOTTO, av. du Vercors-Le-Gua, 38450 Vif. Tél. : 76.72.38.82.**

Amiga news. Contactez-moi sur le 3614 code : Chez Pseudo. Amigalement. Pour les acheteurs code : JR77. **Jean-Noël CAEYMAN. Tél. : 43.03.74.12.**

Amiga Freaks : échange demos, utilitaires, softs, GFX, musiks, source, ASM, idées programing (Amos, GFA, source assembleur). Cherche freezer soft. Contact cool et sympas : sérieux ! **Frederic NATALI, 242, rue Grande, 77300 Fontainebleau.**

Echange ou vds nbrx jeux sur C64 (sur K7 uniquement). Envoyez liste. Réponse assurée. **Olivier FRUGERE, 13, bd Louis-Terrier, 28100 Dreux.**

Echange ou vds nombreux softs pour Amiga. Possède toutes les dernières nouveautés. **Carlo SANTANGELO, 15, ch. du Pont-Ceard, 1290 Versoix, Genève, Suisse. Tél. : 7.55.29.88 (dès 18 heures).**

Amiga cherche contacts rapides et sérieux en Suisse. Possède news + demos. Recherche également correspondantes sympathiques pour mon maître. **Philippe ZUFFEREY, rte de Miege, 3968 Veyras, Suisse. Tél. : 027.55.36.32.**

PC débutant cherche contacts sérieux 3 1/2 ou 5 1/4. Envoyez listes. Réponse assurée ! Vends CPC 6128 couleur + nombreux jeux + discology. **Akim ZENAGUI, 35, rue de Fontenay, 92220 Bagneux. Tél. : 47.35.02.44.**

Salut ! Ech. jeux sur Atari (DF). Poss. (Stunt Car Kick Off, Tennis Cup, Iron Lord, Xenon 2 Fal Constrider...) Dans Yvelines. Téléphonez et rech. club ds 78. **Julien BORDRON, 1, rue Champ-Lagarde, 78000 Versailles. Tél. : 39.49.48.14.**

Ech. et vds softs pour Amiga 500. Sérieux et rapide. Réponse assurée. Vds console Atari 2600 + 5 cartouches au prix de 500 F (état de marche). **Tony CASAL, 6, rés. du Cornet, 59211 Santes. Tél. : 20.07.88.76 (tél. entre 18 et 21 h).**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges jeux, demos, util. Réponse assurée 100 %. **Philippe KUNEMANN, 20, rue des Vergers, 68200 Brunstatt. Tél. : 89.06.10.27.**

Amiga 500 échange news. Envoyez listes. **Stéphane BOUQUET, Brousse Condat, 47500 Fumel.**

Ech. orgue électrique Antonelli 14A anches (29 touches + 6 major + 6 bass) contre 2 jeux Sega t.b.é. (Si poss. Shinobi). L'orgue est en t.b.é. **Tony BOUCHET, le Port Neuf Toryé, 17380 Tonnay Boutonne. Tél. : 46.59.72.41.**

Echange jeux sur C64 disq. Possède nombreux jeux + quelques news. Envoyez listes. Réponses assurées. (Cherche Corse of the Azur Bond). **Bruce LOUBIGNIAC, chemin d'Harismendia, 64122 Urrugne. Tél. : 59.54.33.10.**

Echange news sur Atari et Amiga. Possède F29, Sim City, Colorado, Crackdown, Midwinter, etc. Réponse assurée. **Philippe ABOVICI, 18, rue Hector-Berlioz, Châteaubernard, 16100 Cognac.**

Vds ou échange jeux orig. Amiga. Cherche contacts + club région 69. Envoyez listes. Réponse assurée. **Yves LIBERCIER, 110, rue de Surville, 69008 Lyon Tél. : 78.09.18.67 (ap. 17 h).**

Stop ! Amiga 500 hot news, jeux et utilitaires pour échanges rapides et cools. **Ludovic BANET, 15, rue Récamier, 69006 Lyon.**

Ech. news sur Amiga. N'écrivez pas ! **Jérôme DEGUILHEN, quartier Hilaire, 26200 Montélimar. Tél. : 75.01.81.41 (H.R.).**

Amiga cherche contacts en tout genres. Escrocs et débutants bienvenus (sauf hermaphrodites). Rech. l'Epopée du tout à l'égout. **Jean-François AZOUG, 381, bd Marius-Bremond, 13170 La Gavotte. Tél. : 91.51.14.56.**

Programmeur dompub cherche contacts pour échanges de sources ou idées sur assembleur K. Sega ou Devpac 2 (utilitaires, demos...). Sur Amiga. **Christophe BEAUMONT, 16, rue de l'Orne, 67400 Illkirch-Graffenstaden. Tél. : 88.66.33.81.**

PC AT 386. Ech. jeux et utilitaires. Cherche Windows version 3 et tous softs sous windows. **Stéphane FRUTOS, Saint-Foy-d'Aigrefeuille, 31570 Lanta. Tél. : 61.83.71.73.**

Echanges de jeux, util., trucs sur Amiga. Envoyez les listes. Pas sérieux s'abstenir. Réponse assurée. **Philippe MARQUES, 8, rue de Guarène, 30230 Bouillargues, France.**

Echanges en tout genres sur Amiga, soft, op, demos. Vente de matos pour toute la famille ! Obligation d'être sympas ! (si,si !) **Eric BOEZ, BP 11, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.45.**

Echange jeux et util. sur ST/STF. Possède nbrx jeux (Maupiti Island, Dragon Breath, Stun Car). Envoyez vos listes. Réponse assurée. **Vincent DELCOURT, Aclou, 27800 Brionne. Tél. : 32.44.84.83.**

Cherche anciens jeux : Little Computer People, Spiderman. Echange contre news ou achète (50 F maxi). Je possède un Atari 520 STF. **Jean BENOIT, 25, rue Ampère, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.07.34.**

Apple 2. Cherche correspondant pour éch. Prog. uniquement ds la région nantaise. Réponse assurée. **Marc KERDAFFREC, 9, place Jean-Perrin, 44400 Rezé.**

Amiga cherche contacts + graphiste cherche emploi ! Demos ou autres. A bientôt ! **Olivier SOROS, 9, rue Florian, 65000 Tarbes.**

Amiga Connexion ! Echanges cool de Dp, demos, jeux, util. matos. Prix déments. N'hésitez plus... (Amiga is the best). **Eric BOEZ, BP 11, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.53.45.**

Cherche contacts sur Amiga 500 (débutants acceptés !). **Laurent LOZINGOT, 64, rue Camille-Desmoulins, 59124 Escaudain. Tél. : 27.43.12.70.**

Echange jeux sur Amiga ST PC. Réponse assurée. Débutant acceptés. **Adeline GILLET, 3, allée Rosalie, 91940 Les Ulis.**

Ech. C64/A 500. CHR Ess (Hermès) et Deluxe vidéo 3. Wall Street, Extase. Pour C64 CHR plein de new contact ! Notre megademo est finie ! **David MARTENS, 2, rue des Bleuets, 59770 Marly.**

520 ST DF. Echange news sur ST. Débutants ne pas s'abstenir. Vends MSX + 40 jeux environ : 800 F. **Stéphane EYDELY, 12, rue du Barraillot, 33290 Blanquefort. Tél. : 56.35.01.72.**

Stop ! A part le cassoulet, on a aussi des news à Toulouse. Cherche contacts sympas sur Atari ST pour échange news spécialiste jeux, aventures. **Thierry LANFRIT, 3, rue Georges-Rouault, appt 611, 31100 Toulouse. Tél. : 61.44.92.02.**

520 STF éch. nbrx news (jeux, util. + 60 demos). Condition très cool, dernières news. Réponse assurée. **Bruno DIVES, avenue Jules-Balasque, ent. 3, 64100 Bayonne. Tél. : 59.55.99.68 (HR).**

Ech. jeux sur ST, possède news (JJS, After, The War, Midwinter). Réponse assurée à 100 %. Envoyer vos listes. **Alex VILLARD, 1, rue Nouvelle-Goulotte, 54660 Moutiers.**

Cherche contact sérieux pour Atari St. Réponse assurée. **Benoît BARADAT, 6, rue du Pont-Neuf-Beuste, 64800 Nay-Bourdettes.**

Stop ! Echange voiture radio commande Dictator 2 + 2 batteries + chargeur 15 mn contre Atari ST. B. état. **Sébastien MAGNON, 11, av. des Sablons, 91350 Grigny 2. Tél. : 69.06.50.13.**

Etudiant en informatique cherche contacts sur Amiga 500 ainsi que cours assembleur 68000 (gratuit). Urgent... Merci ! **Marc ZIMMERT, 29, rue du Tiseur, 57960 Meisenthal.**

Ech. jeux sur Amiga. Cherche West Phaser bon état : 50 F. Vds CPC 6128 avec 40 disq., adaptateur télé et radio. Acheté : 9 500 F. Vendu : 450 F avec moniteur couleur. **Yann ARSENE, 2, impasse de la Poste, 62158 l'ARPRET. Tél. : 21.48.28.29.**

Stop ! Echange de nombreux logiciels sur Amiga (F 29, doc). Contre les codes de Rocket Ranger. Urgent ! **Laurent GUZZO, 1 *bis*, rue Lacaille, 75017 Paris. Tél. : 42.28.53.82.**

Amiga 500 cherche contacts pour échanges. **Luc DEFRAIN, 17, rue des Fleurs, Vaivre-et-Montoille, 70000 Vesoul. Tél. : 84.76.20.28.**

Echange ou achète nombreux jeux sur 520 STF. Possède nombreuses news. Réponse assurée à toute lettre de toute région. A bientôt. **Kelly SAUX, 9, avenue de la Gare, 34440 Nissan-lez-Ensérune. Tél. : 67.37.06.61.**

Echange jeux sur ST ou VDS Maniac Mansion (150), Batman the Movie (120), Twin World (140), Rainbow Island (125). Achète jeux originaux. **Laurent, 75014 Paris. Tél. : 45.43.73.40.**

Amiga 500 cherche contact pour échange jeux et utilitaires. Réponse assurée. **Patrick AYROLES, Prudhomat, 46130 Bretenoux Lot.**

Qui possède un digitaliseur Thomson, et pourrait me digitaliser certaines photos, bénévolement bien sûr, ce serait sympa. Merci. **Fabrice GASNIER, 55, rés. Ilde-de-France, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.64.72.85.**

Cherche docs et sol pour Jeanne d'Arc, Maupiti Island, Seuck Asterix et le Coup du Menhir et Drakkhen. Contre docs et solution. Merci. **Benjamin TIMMERMANS, 8, rue Roosevelt, 8-4624 Ronsee (Fleron), Belgique.**

Cherche contacts sérieux sur Atari ST. Possédons nbrx news et softs. **THE MARVELS CORPORATION, BP 17, B-4320, Montegnee, Belgique.**

Vds ou éch. jeux sur C64 et Amiga. **Nelio DE AGRELA, 82 *bis*, rue Constant-Coquelin, 94400 Vitry-sur-Seine.**

Echange et vds jeux pour Atari STF/STE. Réponse assurée si enveloppe timbrée. Recherche Spack, Canvas, Extase et Tie Break. **Stéphane TABIA, 30, impasse Blactot, 76300 Sotteville-lès-Rouen. Tél. : 35.72.25.47.**

Cherche contact pour échange demo, jeux, utilitaires sur 6128 Amstrad. Env. vos listes. Possède nombreux jeux et news. **Alexandre DEMANGE, 72, rue de la Libération, 55100 Thierville.**

Cherche contacts sérieux pour échanger jeux sur Amiga. Réponse assurée à 100 %. **Vincent JOLY, 76 *bis*, avenue Jean-Jaurès, 78390 Bois-d'Arcy. Tél. : 34.60.59.75.**

Cherche contacts sympas pour échanges de jeux et utilitaires sur Amiga 500. Cherche aussi extension A 501 à bas prix. **Alexandre CARRETEIRO, 17, rue Albert-Bayet, 75013 Paris. Tél. : 45.82.17.71.**

Ech. jeux sur A 500. Cherche Genlock. Vends Apple IIC + moniteur + souris + nbrx jeux : 2 500 F. **Khalled SOUEIDAN, 36, rue de Cursol, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.91.63.70.**

Echange nbrx jeux sur Atari St dans la région parisienne. **Luis Manuel PEREZ, 4, impasse Chanut, 93200 Saint-Denis.**

Amiga échange logs (Colorado, Tennis Cup, Black Tiger, X Out, etc.). Contacts sérieux. **Hervé DE MURCIA, 19, avenue de Fontainebleau, 03100 Montluçon.**

Atari ST, cherche correspondant(e)s sympas pour échanges logiciels. Possède et cherche news. Vds originaux. Ecrire ou téléphoner pour rens. **Stéphane FOULON, 20, rue des Géraniums-Horte-Neuve 2, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49.**

Echange news sur Amiga (Colorado, Running Man, Shermann M4...) contre cartes téléphone vides de tout pays, avec pubs pr celles de France. **Yann PEILLEX, route du Lavoret-Anthy, 74200 Thonon-les-Bains.**

TO8D Thomson recherche petit lecteur et écrimage. **Jean-Pierre BLANCHER, 230, chemin de Bourdilnan, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.79.97.09.**

Echange jeux sur Amiga. Cherche contact avec groupe pour échange idées. Cherche moniteur couleur pas cher. **Guy BONNET, 15, avenue du Bellevédère, appt 1952, 93310 Le Pré Saint-Gervais. Tél. : 43.63.24.33.**

Le Babygan te propose toutes les dernières demos et news. Réponse assurées à 103 %. **David L'EQUIPE, 144, rue du Grand-Douzille, 49000 Angers. Tél. : 41.66.80.70.**

Cherche contact pour échange soft sur Amiga. Réponses assurées. Possède Falcon F29, Beach Voley, Ninja Warrior, Thargan , Les Voyageurs du Temps. **Franck WINTEMBERGER, 11, av. du Professeur-Langevin, 06240 Beausoleil. Tél. : 93.78.40.81.**

Echange jeux C64 avec ou sans turbo. Assuré 100 %. Rép. rapide (K7). **Salim GRENDI, 26, rue Jacques-Cartier, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.62.32.66.**

Echange logiciels sur Amiga de tout genre, et achète tout jeu de rôle non commercialisé mais joli et bien. **Philippe BAES, 11, rue de la Croix-Pigeon, 1000 Troyes.**

Vds ou échange super jeux pour PC 5p 1/4 : Robocop, Space Raler... Recherche graphiste dans le dpt 72. Réponses assurées 300 000 000 000 %. **Jean-François MERLERON, 13, place de l'Europe, 72190 Loulaines. Tél. : 43.81.10.51.**

Recherche contacts sur Amiga toutes régions. Achète, échange jeux sur Amiga. News assurées. **Tony DEGRELLE, 6, rue Gogand, 59212 Wignehies. Tél. : 27.57.32.64 (les soirs).**

Amiga 2000 cherche contact mondial pour échanges soft. Contact sérieux et durable réponse assu. 100 %. Ecrivez-moi vite. **Alain LE GOFF, 2, rue du Fond-des-Riais, 78570 Andresy.**

Echange jeux sur Atari STE ou sur Amiga 500. Possède nouveautés. **Christian SIXTE, 19, rue de Lorraine, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.41.76.**

Ech. softs sur ST (Midwinter, Tennis Cup, Fred, Ghost'n Goblins, Crack Down, Black Tiger, Ninja Warriors, Chaos, Strikes Back). **Yannick RISPOLI, Les Pieds, 01250 Jasseron. Tél. : 74.30.06.65.**

Cherche contacts sur Amiga 500 pour échange de logiciels. Réponse assurée. Envoyez vos listes. **Emmanuel BILLON, Le Bourg, 71550 Anost.**

Echange logiciels sur Amiga, PC, Atari ST, C64 et Mac. Pas sérieux s'abstenir. **Stephy. Tél. : 35.87.22.21.**

Echange ou vds softs 520 ST. Possède news. Sérieux et rapidité assurés. Envoyez liste. **Pascal DEMEUSY, Vescemont, 76, route du Rosemont, 90200 Giromagny, cedex 26.**

C64 (disq.) échange last news + demos et recherche graphiste(s) pour création de demos, jeux. Envoyez un exemple de votre travail sur disq. **Eric HILAIRE, 66, bd Pasteur, 07400 Le Teil. Tél. : 75.49.13.05.**

ST cherche contact sympa. Possède Kick Off 2, Fire, Ftiche Maya, Storm Lord, Altered Beast, Rainbow Island, Astate. PS : (ami de Max Farber). **Christian (Titou) STACHELI, 14, ch. Grouet, 1233 Bernex Genève, Suisse. Tél. : 7.57.55.20.**

Echange news sur ST-STE (possède Sim City, Lost Patrol, Maupiti Island, Fire Brimstone, Rock Star, etc.) **Arnaud FIEFFE, 18, rue du Général-de-Miribel, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 47.49.78.26 et 47.08.57.20.**

Vds ou échange softs sur Amiga 500 sur toute la France. Possède : Beast, Rainbow Island. **Nicolas DONZEL, 7, avenue Le Vigan, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.82.40.**

Amigafan de La Réunion cherche correspondants sympa, sérieux, honnête pour échange idées, jeux, utilitaires. Joindre timbre donc réponse 100 %. **Richard PANG, 46, rue François-Isautier, 97410 Saint-Pierre, Ile de La Réunion. Tél. : 25.35.10.**

PC 5 1/4 cherche contacts pour éch. Jeux et utilitaires. Poss. (Great Court, Nord et Sud, Test Drive II). Envoyez listes. **Franck THOMASSIN, 2, av. Marcelin-Berthelot, 38100 Grenoble. Tél. : 76.87.56.14.**

Amiga cherche contacts pour échanges news. Echange également sources sur Devpac 2. Envoyez listes. **Régis DEBRAY, 2, rue du Vieux-Pont, 62490 Vitry-en-Artois.**

Cherche contacts sérieux, durable et sympa pour éch. jeux sur C64. Possède nbrx jeux dont quelques news. Envoyez listes. **Raphaël GEHRET, 12, Biolleaz, 2023 Gorgier (NE), Suisse. Tél. : 038/55.26.94.**

PC cherche contacts micro music. 1 disq. demo composition contre le votre. **Frederick JOFF, 19, rue Dariban, 36100 Issoudun.**

Atari STE cherche contacts sérieux. Envoyez liste. Merci d'avance. Région Aisne si possible. **Gilles COTTRET, 19/1, rue du Cardinal-Salliege, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.62.00.71.**

Atari ST possédant news (Italy 90, Dandare 3...) Cherche contacts sérieux, sympas et durables pour faire des échanges. Réponses garantie. **Gilles RIGAUD, 8, rue de Vienne, 11100 Narbonne.**

Compatible PC recherche contacts sérieux pour échange. Env. liste. A bientôt ! **Philippe CARRISSIMOUX, 16, rue de la Vallée, 59126 Linselles. Tél. : 20.46.22.98.**

Ech. livres de poche science fiction et fantastique contre jeux pour PC. Env. listes. rép. assurée. **Gilles BIANCHI, 46, allée des Bleuets, 38340 Voreppe. Tél. : 76.50.02.35.**

Cherche personnes pouvant m'échanger des softs pour PC contre disquettes vierge. **Gaétane JOET, rue du Nord 93, 6180 Courcelles (Belgique).**

P.C. 3,1/2 cherche contacts pour échanges de log. Réponse assurée. Merci d'avance. Rech. les « Bard's Tale ». **Stéphane MARECHALLE, 100, av. de l'aéroport, 62780 Cucq. Tél. : 21.94.81.52.**

PC Amst. 1512 recherche util. pour graphisme. Possède Fantavision, Antivirus, etc. Jeux Populous, Popcorn déma (sex !). rép. assurée. **Hervé BIANCHI, 19, rue Pierre-de-Coubertin, 47240 Bonencontre.**

Cherche correspondant étant d'accord pour échanger jeux sur PC 5 1/4 ou 3 1/2 avec un débutant... Possède Loom, Les Voyageurs du Temps, etc. **Raphaël GERHET, Bioleaz 12, 2023 Gorgier (NE) Suisse.**

PC 5'1/4, 3'1/2, cherche contact sérieux. Envoyer liste. Réponse assurée. Pirates et arnaqueurs s'abst. **Laurent BOUTEILLE, impasse de la Nivolière, 01150 Leyment.**

PC et compatibles cherche contacts sérieux sur toute la France. **Thierry ROTLLAN, 3, rue Jacques-Molay, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.71.66.**

PC 1512 rech. contacts sérieux et durables pour éch. jeux et utilitaires en 5,1/4 + trucs. réponse assurée. A bientôt. **Thierry DOLLE, 3, quai de l'Oise, 02390 Mont-d'Origny.**

Ech. jeux pour PC 525. Possède Double Dragon +, Manchester, Barbarian 2, etc. Cherche jeux de foot comme Italy 90. Salut et merci. **Florian CHAVEY, Cormaranche-en-Bugey, Les Platelles, 01110 Hauteville-Lompnes.**

PC cherche contacts pour échanges de softs en 5 1/4 ou 3 1/2. Possède nbrx logiciels. rép. assurée. **Marc ROHFRITSCH, 2, allée des Paltantes, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.34.66.55.**

PC 5 1/4 et 3 1/2 cherche contacts. Possède nbrx logiciels. Rép. assurée. Cherche Populous et Le Maître des Ames. **Sylvain COSTARD, Le Grenouillère, 35270 Combourg.**

PC 5 1/2 cherche contacts. Cherche Sim City LSL3 Mansion... Possède ST Rider, Fire, Dragon 1 et 2, Loom, Kult, Drakken, RD, Barbarian 2, TD2, Out Run, Indy 3, etc. **Phi-**

REVOLUTION

DANS LE MONDE DE LA MICRO

OUVERTURE 7 JOURS SUR 7 DE 11H A 20H SAUF SAMEDI DE 10 H A 20 H.
Centre Commercial C+C zone Achaland 94380 Bonneuil sur Marne Tél : 43.77.41.13 - Fax 49.81.72.24

Enfin, un spécialiste dans votre région 94 et banlieues Parisiennes
NE CHERCHEZ PLUS !

ACCESS' REVOLUTION

*** Boîtes de rangements.**
- 50 disq 5 " .... 84 F TTC
- 40 disq 4 " .... 84 F TTC
- 100 disq 5 .... 104 F TTC
- 180 disq 3 .... 104 F TTC

*** Disquettes certifiées.**
- 5 " DFDD / 10 .... 45 F TTC
- 3 1/2 DFDD / 10 .... 77 F TTC
- 5 " DFHD / 10 .... 96 F TTC
- 3 " amsoft .... 23 F TTC

*** Astuces Pratiques**
- Tapis souris .... 46 F TTC
- Souris PC compa. Microsoft .... 360 F TTC
- Filtres ecran co 14 " .... 180 F TTC
- Cable imprimante (en tout genre) .... 81 F TTC

*** Joysticks.**
- Speedking konix .... 30 F TTC
- Navigator konix .... 156 F TTC
- Speedking sega .... 138 F TTC
- Speedking Nintendo .... 138 F TTC
- Fast winner turbo .... 140 F TTC
- Turbo blaster .... 140 F TTC
- Venus Joyst .... 89 F TTC
- Kit Joys PC .... 425 F TTC
- Joy PC konix .... 233 F TTC
- Games card .... 233 F TTC

*** Rubans**
(rubans courants : Amstrad Citizen Star, nec Epson). Tous les rubans sont au prix de :
65 F TTC par 1 - 60 F TTC par 2 - 55 F TTC par 3.

AAT / SONY : Pro

AAT 386	AAT 386
SX 16 Mghz	SX16 Mghz
Lect 3.5 1.44 mo	Lect 3.1/2 5.1/4
HD 40 mo +	HD 40 +
Ecran Sony	Ecran Sony
TRINITRON 14	TRINITRON 14
VGA Co :	VGA Co :
F. TTC 15 990	F. TTC 17 490

RENDEZ-VOUS SUR NOTRE STAND A L'AMSTRAD EXPO

De nombreuses possibilités de Crédit vous seront proposées ...
Commandez aujourd'hui et ne commencez à payer qu'en JANVIER 91.

ENTREZ ENFIN DANS LE MONDE IBM AVEC LE PS1 : 16 990 F TTC

AMSTRAD	DUAL
PC 1512 DD Co + imprimante DMP. 3160 **7 990 F TTC**	Euro PC 512 Ko lect. 720 Ko Ecran mono + Citizen 120D + **6790 F TTC**
PC 1512 DD mono + imprimante Amstrad Lq 3 500 **8 990 F TTC**	AT 286 lect. 1. mono Ecran mono + Citizen 120D + **7 990 F TTC**
PC 1512 DD mono + imprimante DMP. 3160 **6 990 F TTC**	AT 286 HD 20 mo Ecran mono + Citizen 120D + **9 990 F TTC**

JEUX

CPC NEWS DISQ — PC 5 1/4; PC 3/2

. Super wonderboy :	205F	. Italy 90 :	252F
. Vendetta :	187F	. Manpity :	302F
. Double Dragon :	169F	. SOS II :	398F
. Spiderman :	198F	. Last ninjas :	303F
. Foot manag :	187F	. Resolution 101 :	303F
. Top 17 compil :	279F	. Wild street :	303F
. Night Hunter :	220F	. Budokan :	260F
. Escape :	138F	. LHX attack :	374F
. Mistral comp :	303F	. Rail road tycoon :	393F
. Shadow War :	143F	. All favorite comp :	276F
. Oriental game :	220F	. All classics comp :	276F
. Shuntcars :	160F	. Crazy cars :	275F
. Satan :	205F	. 10 mega hit :	398F
. Turican :	147F	. Turican :	147F
. Back to Futur :	194F	. Back to Futur :	340F
. Klax :	179F		
. Kick-off 2 :	194F		
. Dynasty :	160F		
. Xout :	186F		

Nos prix s'entendent TTC

1 invitation à partir de 100 F d'achat !

PROMO A SAISIR ! Imprimante NEC P 2 200 24 Aiguilles graphiques ... 3 100 F TTC

Soyez les 1er equipés + réservez
- CPC 6128 + CO ...3 990 F TTC (console integrée)
- CONSOLE AMSTRAD G x 4 000 ... 990 F TTC
- TUNER CPC ... 495F

Revolution Speed Service :
* Notre service de Vente par correspondance est ouvert...
Il vous accorde une priorité sur les disponibilités de tous les produits et l'avantage d'un service ultra rapide.

BON DE COMMANDE

REVOLUTION Centre Commercial C+C Zone Achaland 94380 BONNEUIL SUR MARNE

NOM : .... PRENOM : ....

Adresse : N° .... rue ....

....

Code Postal .... Ville ....

N° téléphone ....

Designation	Type de l'ordinateur	Garantie	PV.	P. Total

Frais port (/ par poste) +18 F
Frais port (Sernam/colis) +100 F
Je joins à ma commande mon réglement / CH du montant total

PETITES ANNONCES

lippe GUILLAUME, 7, rue Montessori, 54530 Pagny-sur-Moselle. Tél. : 83.81.78.77.

PC cherche contacts sérieux et durables pour éch. jeux et util. Réponse assurée à tout envoi de liste, petite ou grande. **Thierry MANACH, 95, rue de L'Etanduère, 49000 Angers. Tél. : 41.66.52.28.**

PC 5,25 cherche contacts très sérieux pour échanges de jeux et util., dans la région du Nord et du Pas-de-Calais seulement. **Xavier DEVAUX, 194, rue Georges-Pompidou, 59110 La-Madeleine. Tél. : 20.31.61.88.**

Ech. jeux et util. sur PC. Réponse assurée. **Jérôme COCHIN, 17, rue des Tournesols, 31820 Pibrac.**

PC cherche contacts sérieux pour échanges de jeux et util. sur Limoges et France. Réponse assurée. A bientôt. Salut ! **Nicolas SAINT-ANDRE, 24, les Grands-Chênes, 87270 Chaptelat. Tél. : 55.39.46.56.**

Salut ! Débutant sur PC 5 1/4 cherche contacts sympas pour échanges de jeux et util. possède Indy (arcade et aventure), Bruce Lee, etc. **Philippe RIGOULOT, 271, chemin du Sapeur, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.55.81.**

PC 3 1,5 et 5 1/4 cherche contact durable pour échanges jeux et utils (rencontre possible, poss. de créer club dans région nantaise). **Antonio DA COSTA, 26, rue Marcel-Hatet. Tél. : 40.74.62.94.**

PC éch. jeux : Indy, Double Dragon, Gostbuster 2, Heavy Metal, Targan, Chinobi, Gost n' Goblins, etc. (Dans le sud uniquement). Ecrivez-moi ! **Mathieu VEYSSIERE, 4, impasse du Meunier-Cailla, 11140 Axat. Tél. : 68.20.53.10.**

Ech. sérieux cherche Shinobi, Strider, Fire & Forget 2, sur PC. Possède Bruce Lee, Robocop, Platoon, Bushido, Lode Runner, Winter Games, etc. **Brice TISSERAND, 1 ter, rue Pasteur-Fontenay, St-Père, 78440 Gargenuille. Tél. : 34.79.15.50.**

PC 3 1/2 cherche contacts sérieux et durables et log. à prix réduit. (Cherche surtout Turbo-Pascal). Echangerais aussi astuces de progr. **Christophe DAOULAS, Le Haffono, 29120 Combrit.**

PC 5 1/4 cherche contacts pour éch. log. de jeux et util. Envoyer liste. **Pierre PARSY, 11, square de l'Europe, 59960 Neuville-en-Ferrain.**

PCman espagnol cherche contacts pour échanges jeux et util. Longue liste dernières nouveautés VGA/EGA. **Manuel VICENTE, Apartado de Correos 625, 08240 Manresa (Espagne).**

PC et compatible cherche contact sérieux et durable pour éch. jeux et util. Pas sérieux s'abst. Env. liste. **Antonio LOPEZ, Le Cimarosa, Bt B1, 83130 La Garde. Tél. : 94.21.53.06.**

PC 5 1/4 éch. Double Dragon 1 et 2, Loom Xenon 2, Populous et une trentaine d'autres softs orig. Recherche Rick Dangerous, Midwinter, etc. **Emmanuel GUESDON, 2, rue du Moulin-Cassé, 85100 Le Château d'Olonne. Tél. : 51.95.40.89.**

Cherche contacts sérieux pour échange de jeux sur PC 3 1/2 et sur MSX2. Réponse assurée. **Renaud BLANCHARD, 3, pl. Edouard-Branly, 93380 Pierrefitte.**

PC/XT 5 1/4 éch. jeux et util. Possède Rick, Popcorn, Populous, etc. Cherche surtout Blood Money, Warmonger, Wolfpack, Morteville. **Stéphane SCHWAB, av. Rochelle 28, 1008 Prilly (CH). . Tél. : 021.25.56.95.**

L'homme est fait pour jouer. C'est le péché originel qui l'a condamné au travail. PCiste turfiste STE cherche contact pour échanger point de vue. **Hervé MONDON, La Scie, 014020 Champfromier. Tél. : 50.56.95.23.**

Cherche à éch. Test Drive 2 sur PC 5 1/4. recherche surtout Wargames ou jeux de rôle prenant et intéressant. Merci. **Grégory MOREAU, 162, rue de Corbiac, 33160 Saint-Médart-en-Jalles. Tél. : 56.05.89.78.**

Salut à tous ! Je cherche contacts sérieux pour éch. sur C64. Possède nbrx news et classiques. Ecrivez-moi. rép. asurée. **Laurent GUELDER, 380 A, rue du Bout, 4190 Ouffet (Belgique). Tél. : 86.36.70.81.**

Salut ! Cherche correspondant pour C64. Possède nbrx jeux + news. **Alexandre SCULATI, route de Miège, 3968 Veyras (Suisse). Tél. : 027.55.92.48.**

SBC again ! Commodore 64... Vds-éch. news, users, démos. Sérieux, durable et en plus, je code ! Rép. assurée, même novices. Send list-démo. **Jérôme DUPREZ (SBC), 13, lotiss. la Bottiniée, 13410 Lambesc. Tél. : 42.92.89.48.**

Bonjour ! Vds ou échange nbrx jeux sur C64 tels : Ski or Die, Kick Off 2, Galaxy Force 2 et beaucoup d'autres. **Jérémy TREV, 29, rue Pignon-Vert, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.65.09.05.**

C64 cherche contact sérieux et sympa pour éch. Possède F. Freddy, Emotion, Karakis, Iron Lord, P47, Ninja Warrior, Great Court, Firestart, etc. **Alain BAUCHART, 13, allée des Chataignier, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : 64.39.32.47.**

C64/128 éch. jeux et util. (disk). Contacts sérieux, sympas, durables. possède nbrx jeux. Arnaqueurs s'abst. Rép. assurée. Env. liste. **Yvan VON ALLMEN, chemin des Oiseaus 14, 1530 Payerne (Suisse). Tél. : 037.61.61.28.**

Ech. jeux, démos, util. (sauf gestion), réalise vos intros. Le tout à des prix très bas. rapidité, honnêteté, sérieux assuré. (C64 disk). **Jérôme BOSC, (78) région parisienne. Tél. : 39.65.60.79.**

Ech. et vends jeux C64. Envoyer listes. Non sérieux s'abst. Achète à bas prix aussi. Thanks. **FAbrice MASSEAU, 104, av. Monte-Carlo, bte 70, 1190 Bruxelles.**

Vds ou éch. sur C64 nbrx newd. Possède originaux pur les ventes. le tout sur disk ou K7. **Roméo RITA, Vinzieux-le-Malhavrant, 07340 Serrières. Tél. : 75.67.30.27.**

Yeah ! Another Megadémo from SBC on C64. This time it's called Extasy. Ask fort it and to exchange news. Hello to CCC, CHD and all cool guys. **Julien NEUMANN, chemin de la Fanée, 13840 Rognes. Tél. : 42.50.21.49.**

Vds. ou échange jeux sur C64 et AMIGA. **Nelio DE AGRELA, 82 bis, rue Constant-Coquelin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : 45.79.00.16.**

Hello ! Je cherche contact pour C64 correspondant de tous pays, cool et sympa accepté. Ech. sûr et rapide. rép. assurée. A bientôt ! **Patrick HUGO, Maison Rouge 19, 3960 Sierre (VS) Suisse. Tél. : 027.55.43.31.**

Cherche contact durable sur C64 si poss. en Afrique. Only sur disk. Cherche cartouche power cartridge. prix raisonnable. URGENT ! **Bassem HOUBALLAH, 05, BP 756, Abidjan 05 (Côte d'Ivoire).**

Cherche correspondant sur C64/C128. Possède nbrx jeux dont Hillsfar, Double Dragon, Giana Sisters, etc. **Pablo MARQUIS, Devin 83, 1012 Lausanne (Suisse).**

Je cherche correspondants pour éch. news sur C64. Réponse assurée. Stay cool. Bye ! **paul SHEEHAN, 42, Hazezl road Togher, Cork (Ireland).**

Hi everybody ! J'échange sur C64 jeux. Possède Silkworm, Altered Beast, Cabal, etc. Contact Megarapide exigé. Farfelu s'abst. **Olivier LEBRUNIER, route Lavaus 121, 1095 Lutry (Suisse). Tél. : 021.39.57.56.**

Cherche contact sur C64/128, ATARI ST et AMIGA. Réponse assurée. Bye ! **Stéphane BRUNET, 7, allée Debussy, 91270 Vigneux. Tél. : 69.03.86.90.**

C64 échange super hot news. Répondez très nombreux. réponse assurée. **Christophe SCHAERER, 4, rue Mgr Hauger, 68120 Pfastatt. Tél. : 89.52.69.39.**

Cherche contacts sérieux sur NEC PC Engine. PossèdeSplatter House, Vigilante, Chase HQ. Sur Metz ou sur toute la France. Vive la Nec ! **Alexandre MATHIEU, 9, rue Jean-d'Apremont, 57000 Metz-Magny. Tél. : 78.65.68.93.**

Ech. jeux sur C64. Possède news et oldies (Vendetta, Turrican, Beach Volley, etc.). Débutant accepté. Rép. assurée. Cherche Kick Off II. etc. **Bernard BEINSTEINER, 22,rue des Noyers, 67340 Ingwiller. Tél. : 88.89.46.52.**

C64 cherche contact disk/K7 durable, pour éch. J'ai Beach Volley, P47, Italy 90, Turrican, Emotion, etc. Env. liste. rech. Graffiteurs on C64. **Philippe GUEGAN, 13, rue des Augustins, 59800 Lille. Tél. : 20.31.25.67.**

Salut ! Ech. sur C64 disk, rapide et sérieux. Poss. Wonderboy II, tout Run, Armalyte, Cabal, Iron Lord, etc. **Jérôme CHEVREY, 32450 Lartigue. Tél. : 62.65.41.40.**

Cherche contacts sur AMIGA pour éch. jeux, démos. Cherche aussi blub et vends disks vierges neufs dges marques (Sony, TDK...) 50 F les 10. **Franck VIALLETON, 8, rue Alfred-Colombet, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.37.42.50 ou 77.35.96.30.**

Ech. jeux sur Amiga. poss. nbrx news. Vds Amiga 1000 + DF1 + joy... 4 000 F. **David PROCINO, 39, rue Henri-Tasso, 13002 Marseille. Tél. : 91.56.60.72.**

Cherche contacts sérieux, sympa et durables sur AMIGA. Réponse assurée. **Emmanuel RIBOUR, 19, rue François-Villon, 41800 Montoire. Tél. : 54.85.21.80.**

AMIGA 500 cherche contacts pour échange de jeux (news et autres). Sympa et rapide. Débutants bienvenus. **Sébastien DECHAUX, La Robinière, 37210 Chancay. Tél. : 47.52.90.60.**

SOS recherche contact ayant A-MAx (boîtier). merci d'avance à tous les fans d'AMIGA. **Thiery PELLISSIER, 16, bd d'Arras, 13004 marseille. Tél. : 91.85.48.61.**

AMIGA cherche contacts pur échanger log. Débutants ne pas s'abst. Rép. assurée. **Stéphane BARBIER, « La Clé des Champs », 72460 Savigné-l'Evèque. Tél. : 43.27.56.04.**

Bon pour une annonce gratuite

Ecrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt P.A. : 9-11-13, rue du Colonel Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Tilt n° 83

RUBRIQUE CHOISIE :

- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

CHANGER POUR 

14 MODELES DE MANETTES DE JEUX

SV 128
QUICKJOY 8
« MEGABOARD »
NOUVEAU





SV 119
« JUNIOR »

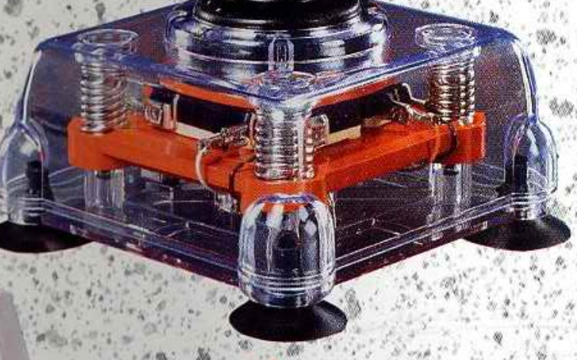


SV 120
« JUNIOR STICK »

SV 305
NINTENDO
« PRO »







SV 122
QUICKJOY 2



SV 140
« ENTERPRISE »



NOUVEAU
SV 127
QUICKJOY 7
« TOPSTAR »
Micro-schwitches PRO-8 directions,
axe de manche en me'tal,
embase monte'e sur amortisseurs.
Fonctions : ralenti, tir en rafale.

SV 123
QUICKJOY 3
« SUPERCHARGER »





SV 126
QUICKJOY 6
« JET FIGHTER »
Existe aussi en version :
IBM et Compatibles SV20 1M5
NINTENDO SV30 1NI5
SEGA SV40 1SG



SV130
QUICKJOY
INFRA-ROUGE



SV 125
QUICKJOY 5
« SUPERBOARD »

Compatible sur Amstrad-Atari-Commodore-Thomson

Quickjoy est distribué par : Audiosonic France 103-115, rue Charles-Michels, BP 99, 93203 St-Denis-Cedex
Modèles déposés de IBM, Nintendo, Sega, Amstrad, Atari, Commodore, Thomson, etc.